专题企划：口袋世界的丛林法则——《口袋妖怪》生态系统漫谈
研究所：口袋妖怪详尽分析——从神篇（2）
对战乐园：对战新道具之突击背心
抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.80



《口袋玩家》80辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



呆河马 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



火耳狐 1名



泡泡蛙 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂饰



巫妖 1名



特拉齐昂 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



皮卡丘 1名



菜冠猴 1名

参与方式

只要在2014年10月15日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在82辑公布。

《口袋玩家》78辑中奖名单



一等奖：1名
口袋妖怪毛绒玩偶（大）

大连市 孙睿含

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

上海市 葛声宇
厦门市 刘文杰

三等奖：2名
口袋妖怪毛绒挂饰

厦门市 杨树
南宁市 曾秋鑫

幸运奖：2名
口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

沈阳市 吕家祺
上海市 王博彦

口袋世界的丛林法则

——《口袋妖怪》生态系统漫谈（1）

本辑，我们开始聊口袋世界的丛林法则。

P031 专题企划



六世代对战要素盘点

——对战道具之突击背心



来了解六世代新增道具突击背心的应用。

对战乐园 P118

战报分析：走进实战看属性联防和先读

通过再战报来领会实战中的联防与先读。

对战乐园 P129

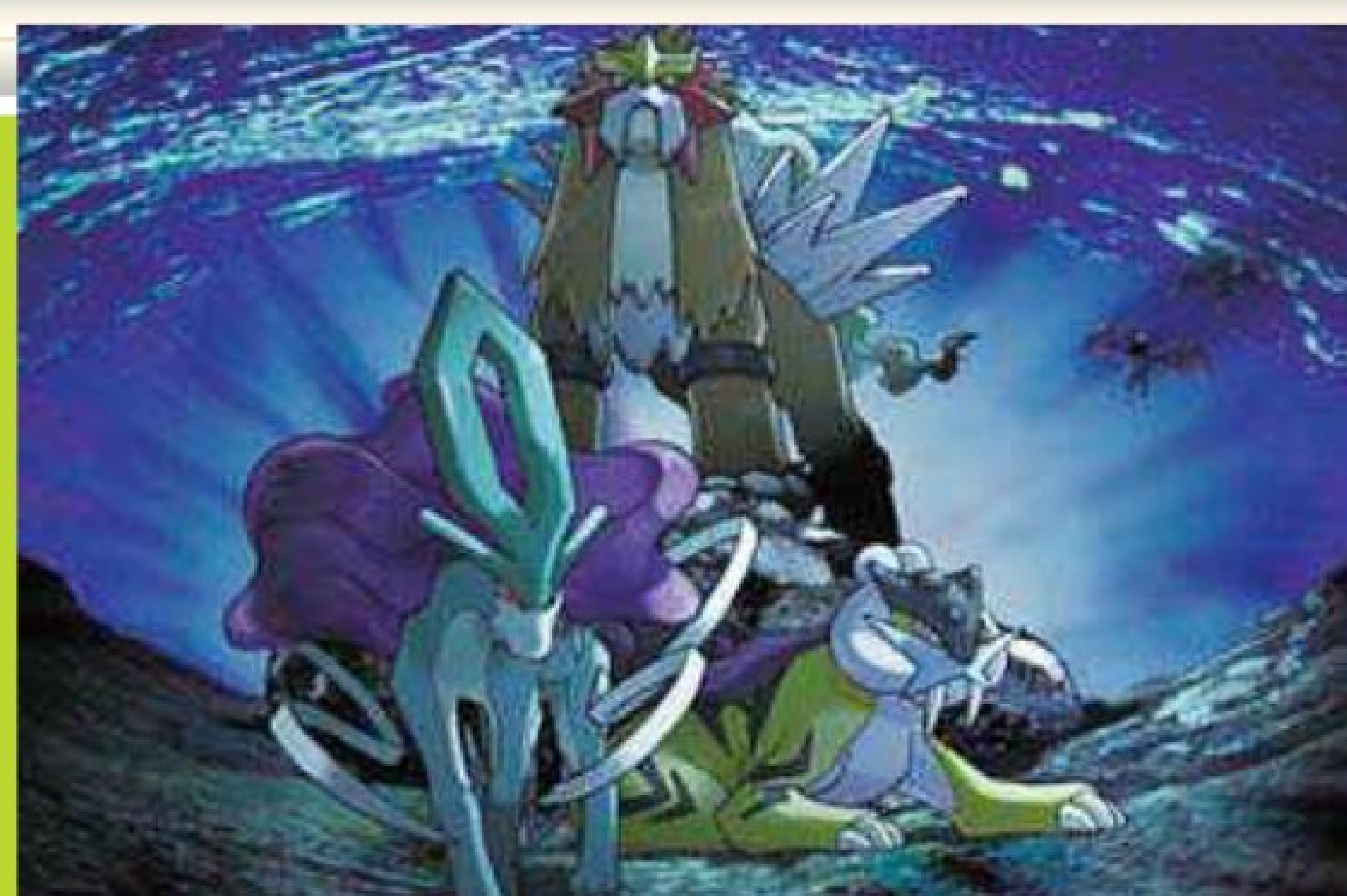


口袋妖怪详尽分析

——从神篇（二）

本辑带来城都三神君：雷皇、炎帝和水君。

研究所 P150



口袋玩家



VOL.80目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

游戏前哨站

口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石 14

专题企划

口袋世界的丛林法则——《口袋妖怪》生态系统漫谈（1） 31
口袋妖怪原形探析——荧光之森 54

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 58

口袋漫画

口袋妖怪DP物语 64
琥珀之光（24）——女主角不见了！ 81
口袋妖怪四格学园 96
《神奇宝贝特别篇》四十六卷简介（上） 106
Pokemew 青之救助队——钻石之城（5） 108

对战乐园

六世代对战要素盘点——对战道具之突击背心 118
战报分析：走进实战看属性联防和先读 129

研究所

《口袋妖怪 X · Y》战术系统探究——六世代各属性分析（六） 143
口袋妖怪详尽分析——从神篇（二） 150
三打对战基本介绍 170

精灵中心

精灵中心 184

CONTENTS

口袋画廊

口袋画廊 190

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——闪火篇（3） 192

口袋小说

海盗之王·贰（6） 199

圈圈熊酒吧——冰海大帝（17） 211

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》近期预告集锦

二、宠物小精灵XY

36.空中对战？摔角鹰对抗烈箭隼！

37.映身洞窟！镜之国的小智与小智？

38.蠢动森林的朽木妖

39.小精灵夏令营！劲敌三人组登场！

三、宠物小精灵AG

29.地狱超人的惊吓！

四、口袋MV

呆呆兽之歌





《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/007 编/马修

游戏 “《口袋妖怪艺术学院》插画大赛”入选作品发

8月17日，由东京电视台的口袋综艺秀《口袋妖怪Get TV》所举办的“《口袋妖怪艺术学院》插画大赛”在当天播出的节目中公布了比赛入选者的名单和作品。本次插画大赛以皮卡丘和迪安希为主题，中川翔子等《口袋妖怪Get TV》的主持人也在节目中挑选出了各自最喜欢的作品并作了一番评价。而在8月24日～8月31日期间，这批获奖的优秀作品在经过打印放大以后也将入住位于东京的上野之森美术馆画廊内，展开为期一周的口袋主题画展。









活动 “口袋妖怪夏日祭”8月陆续举行

在8月的夏日里，一年一度的“口袋妖怪夏日祭”陆续在日本各地的商场内巡回开展中。8月2日～8月10日在东京的晴空塔、8月7日～8月19日在宇都宫市的东武宇都宫商场、8月9日～8月17日在名古屋市的松坂屋名古屋店、8月15日～8月17日在福岛市的中合福岛店以及8月16日～8月22日在下关市的Seamall下关商场等地都举办了口袋宾果游戏大会、口袋摄影会、口袋舞台秀、口袋钓鱼大赛等相关的主题活动。另外，在活动现场玩家们也可以在专柜内买到很多精美的周边商品。









活动 万代“口袋妖怪拼装玩具大赛”火热开展中

由玩具厂商万代联合口袋官方共同举办的“口袋妖怪拼装玩具大赛MEGA进化主题赛”从7月19日开始正式启动。顾名思义，本次活动是以万代“口袋拼装玩具”系列中的几款MEGA进化造型的玩具为主题的。这一活动持续至8月31日结束，获得大赛最优秀奖的选手将获得一尊特制的MEGA进化造型的金属奖杯。



活动 主角是呆呆兽？呆呆兽专题主页登录口袋俱乐部网站

7月25日，在口袋俱乐部的网站内开设了一个名为“呆呆兽乐园”的专题主页，并且口袋俱乐部将8月10日这一天命名为了“呆呆兽之日”。之所以选择8月10日，是因为日语中8和10的训读音分别是“ヤ”和“ドン”，组合起来也正好就是呆呆兽的日语原名“ヤドン”，于是专属于呆呆兽的特别节日也就这样诞生了。在为呆呆兽专门开设的“呆呆兽乐园”中，玩家们可以查看各种关于呆呆兽的4格漫画、动画片断、历代游戏形象回顾、周边商品促销等内容，官方还为呆呆兽特别创作了一首《呆呆兽之歌》，目前也可以在主页内点播。







活动 《Corocoro Comic》杂志举办巡展活动

由小学馆公司旗下的月刊《Corocoro Comic》杂志所主办的“Corocoro夏日祭 Coro巡展”7月27日～8月31日期间在日本各地陆续举行。在巡展上，有关口袋卡片游戏的最新情报以及《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的特别宣传片也会在活动现场进行展出。

活动　庆祝剧场版热映，50只皮卡丘大集结

8月2日，为了庆祝剧场版《破坏之茧与迪安希》以及片头短篇动画《皮卡丘，这是哪一种钥匙》在今年夏天的热映，口袋妖怪官方在横滨红砖仓库举行了一场“史上最多的皮卡丘摄影会”。本次活动也是作为“皮卡丘大量发生生丘”活动的一部分所展开的，在现场，共有50只皮卡丘一同进行了摄影。同时，为剧场版中的主角精灵迪安希配音的松本真理香也参与了此次活动。

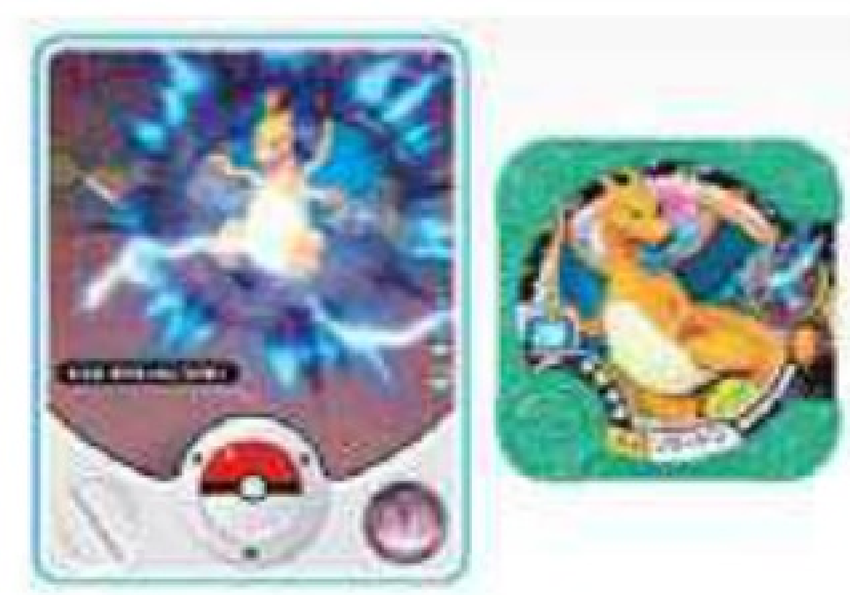




游戏　《The 口袋妖怪 Tretta》第三弹资料篇即将更新

玩具厂商Takara Tomy宣布，该公司旗下的圆牌对战街机游戏《The 口袋妖怪Tretta》的第三弹资料篇《搜寻！最强的伙伴》将从9月25日开始进行更新。在第三弹中，强大的巨甲龙和喷火龙的王牌圆牌也将陆续登场。



周边　7-11延长“口袋便当”预约工作

由日本7-11连锁便利店所推出的“7-11限定 口袋便当”自从7月份上市以来获得了众多顾客的好评，原本应该在7月就结束的预约工作也被7-11官方再次延后，在8月期间大家仍然可以继续预约这份美味的口袋便当。



活动 ●口袋俱乐部填写调查问卷参加抽奖活动8月继续举行●



8月1日，口袋妖怪俱乐部网站每月一次的“回答调查问卷参加抽奖”活动又如期举行。本月的活动奖品为Takara Tomy公司的口袋妖怪主题Tomy车玩具，官方共准备了10个获奖名额。只要在9月5日之前登录到俱乐部网站并填写调查问卷，玩家们都可以获得本次活动的抽奖机会。

活动 ●《口袋妖怪Get TV》节目举办口袋卡片收藏册派送活动●

东京电视台的口袋综艺节目《口袋妖怪Get TV》从8月3日起开展了名为“节目特制口袋卡片迷你收藏册”的派送活动。在8月3日、8月10日、8月17日播放的三期节目中，包含了节目组为本次活动准备的特别暗号，凡是看过节目并知道暗号的玩家，就可以前往日本各地的口袋妖怪中心或者玩具反斗城内向工作人员说出暗号，这样一来这本特制口袋卡片迷你收藏册就可以到手了。



周边 ●“口袋小不点”系列周边口袋中心内发售●

从8月9日开始，“口袋小不点（Pokemon Petit）”系列的最新周边在日本各地的口袋妖怪中心内发售。本次的周边以乘龙、伊布、雷丘为主题，商品延续一贯以来大头娃娃的可爱风格。包括透明文件夹、笔记本、笔袋、便签、铅笔、橡皮、毛巾等各式产品已经在口袋中心内全面上市了。



事件 口袋中心东京店12月即将搬迁

口袋官方宣布，口袋妖怪中心东京店的店址从今年12月开始将从现在的浜松町转移到位于池袋的太阳城大厦内。太阳城大厦是一座兼具商务楼和商场功能的66层大楼，也是池袋地区的最高建筑物。经过搬迁后的东京口袋中心也将比现在的店铺拥有更大的规模。同时，为了庆祝本次搬迁，口袋妖怪中心东京店从8月开始就已经开展了相关纪念活动。第1弹文件夹纪念活动开始于8月1日，东京店从过去发售过的各种透明文件夹内精选了人气最高的10种款式再次进行了发售。另外，玩家们在店铺内还可以免费领取一个带有东京店标志的杯垫作为赠品。







卡片 口袋卡片新扩充包9月发售

从9月13日开始，“口袋妖怪卡片游戏XY”系列的最新扩充包《魅影之门》将在日本上市。从卡包的名字上我们可以看出，本次扩充包将以鬼系口袋妖怪为主题，耿鬼以及MEGA耿鬼的EX级卡片也将在这一系列中首次登场。另外，与新扩充包相配套的60张卡片卡组《迪亚路卡EX+剑盾魂EX》也将与9月13日当天同步发售。







www.dooland.com

电影 2014剧场版原声专辑发售

7月30日，《口袋妖怪》2014剧场版《破坏之茧与迪安希》的原声专辑《<破坏之茧与迪安希>&<皮卡丘，这是哪一种钥匙？>音乐收藏集》，由索尼唱片公司发行上市。



事件 足立梨花女仆装亮相“皮卡丘咖啡馆”

7月19日，在剧场版《破坏之茧与迪安希》中担当配音的日本艺人足立梨花来到了东京六本木大厦“Pokemon the movie XY展”的“皮卡丘咖啡馆”内担任了一日店员的体验工作。在现场，足立梨花身穿黄黑条纹的女仆装，与皮卡丘店长一起为各位小朋友们送上了各种可爱的口袋料理。





活动 软银公司儿童守护手机促销活动开展中

从8月1日开始，日本软银（SoftBank）电信公司为旗下的“儿童守护手机 第3代”推出了全新的促销活动。只要是前70000名购买这款手机的顾客就可以获得一根原创图案的手机挂绳或者一套原创图案的手机贴纸。





活动 东北口袋中心内购物可获得“”夕皮卡丘”马克杯

从8月1日开始，玩家们只要在口袋妖怪中心东北店内购物满5000日元，就可以免费获得一个“七夕皮卡丘”图案的马克杯作为赠品。



游戏 《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》早期购入者特典发表

8月12日，在《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》的官方网站内公布了游戏早期购入者特典的消息。凡是在11月21日游戏发售以后的前几个月内购买本作的玩家就可以通过Wi-Fi下载一只携带有MEGA进化石的闪光铁哑蟹，将其进化到重钢蟹后再搭配MEGA石，玩家们就可以使用这只帅气的银色MEGA重钢蟹了。





周边 口袋万圣节系列周边9月登场

口袋妖怪官方宣布，一年一度的口袋万圣节系列周边即将在9月6日发售。本次上市的周边将包括绒毛玩具、文具、手机保护盖、笔记本、手帕、T恤衫、钥匙扣、马克杯、卫衣等众多商品。











事件 口袋妖怪全新项目即将发表

8月18日，口袋官方网站上发表公告称，在8月26日晚上22点Niconico视频网站的直播节目“月刊Fami通feat.口袋妖怪特别节目”内发表一个口袋妖怪的全新项目，届时株式会社Pokemon的社长石原恒和以及其他众多嘉宾都将出席本节目。





电影 台湾版《破坏之茧与蒂安希》即将上映

台北国际玩具大展上，口袋妖怪动画版的台湾代理商曼迪传播宣布，2014年剧场版《破坏之茧与蒂安希》将于8月29日在台湾地区上映，同时，游戏中礼物精灵迪安希的相关下载活动也将在电影上映期间配套举行。



游戏 《口袋妖怪艺术学院》美版10月发售



口袋妖怪美国分公司宣布，《口袋妖怪艺术学院》的北美版将于10月24日发售。

事件 《口袋妖怪》中文化请愿行动展开中



We Love Pokémon

日本語 简体中文 繁體中文 English

ゲーム「ポケットモンスターシリーズ」中国語化をお願いいたします

石原恒和様、増田順一様、そして任天堂株式会社、株式会社クリーチャーズ、株式会社ゲームフリーク、株式会社ポケモンのスタッフの方々

時下ますますご盛栄の事と心よりお慶び申し上げます。

任天堂の方々は素晴らしいゲームをたくさん開発されたことによって、世界の人々の笑顔の為に多大な貢献をされました。つきましては、ポケモンワールドチャンピオンシップス２０１４にあたり、この偉大な功績を讃え深甚なる感謝の意を表します。

残念ながら大会の現場から遠いですので、大会の盛況を、中国や香港・台湾のポケモンファンがネットでしか拝見しませんでした。したがって、この度はこちらの請願書を通じて中国語版のポケットモンスターの発売を嘆願いたします。

ポケットモンスターは今まで中華圏に、アニメや漫画のおかげで、たくさんの人気が集まっていました。「スーパーマリオ」や「ゼルダの伝説」さえも比べならないと存じます。ですが、様々な原因によりポケモンゲームは中国にまだ発売されていません。それでも何千何万のポケモンファンが海外からゲームを買ったり、ゲームの発展を続けて注目したりします。しかも、香港と台湾での配信とコンテストも中国に大人気であります。

また、中国の市場規模から見ると、まだ大きな潜在力があると存じます。もし市場を拡大しましたら、必ず発展を一層促進すると考えられます。しかも、ポケモンゲームのすれちがい通信の面白さがきっかけで、ゲームを買ったプレーヤーは常々積極的に、周囲の友達に推薦しています。しかしながら現在の段階では、ゲームの普及にいくつかの困難があります。最大な原因では、ポケモンのゲームに[illegible]種類の言語が内蔵されていますが中国語が有りません。子供や外国語がうまくできないプレーヤーにとって、一番の障害だと存じます。つきましては、中華圏の皆さんには、只今中国語版のポケモンを夢中に求めています。そして現在のプレーヤーの年齢が上がるにつれて、私達は早めに中国語版のポケモンを若い人に押し広め、ポケモンの魅力を中華圏の人々に知らせていただきたいと存じます。

そして、ポケモンが今まで遅々として中国語に翻訳されていないことについて、さまざまな原因が考えられますが大半の要素を排除すれば、只今ゲームの中国語化や中国市場開拓の絶好な時期ではないかと存じております。また、ポケモンの中国語版の発行について、下記のいくつかの理由が考えられます：

今すぐ賛同：

名前

名前を入力

メールアドレス

メールアドレスを入力

コメント（任意）

コメントを入力

関連画像をアップロード（任意）

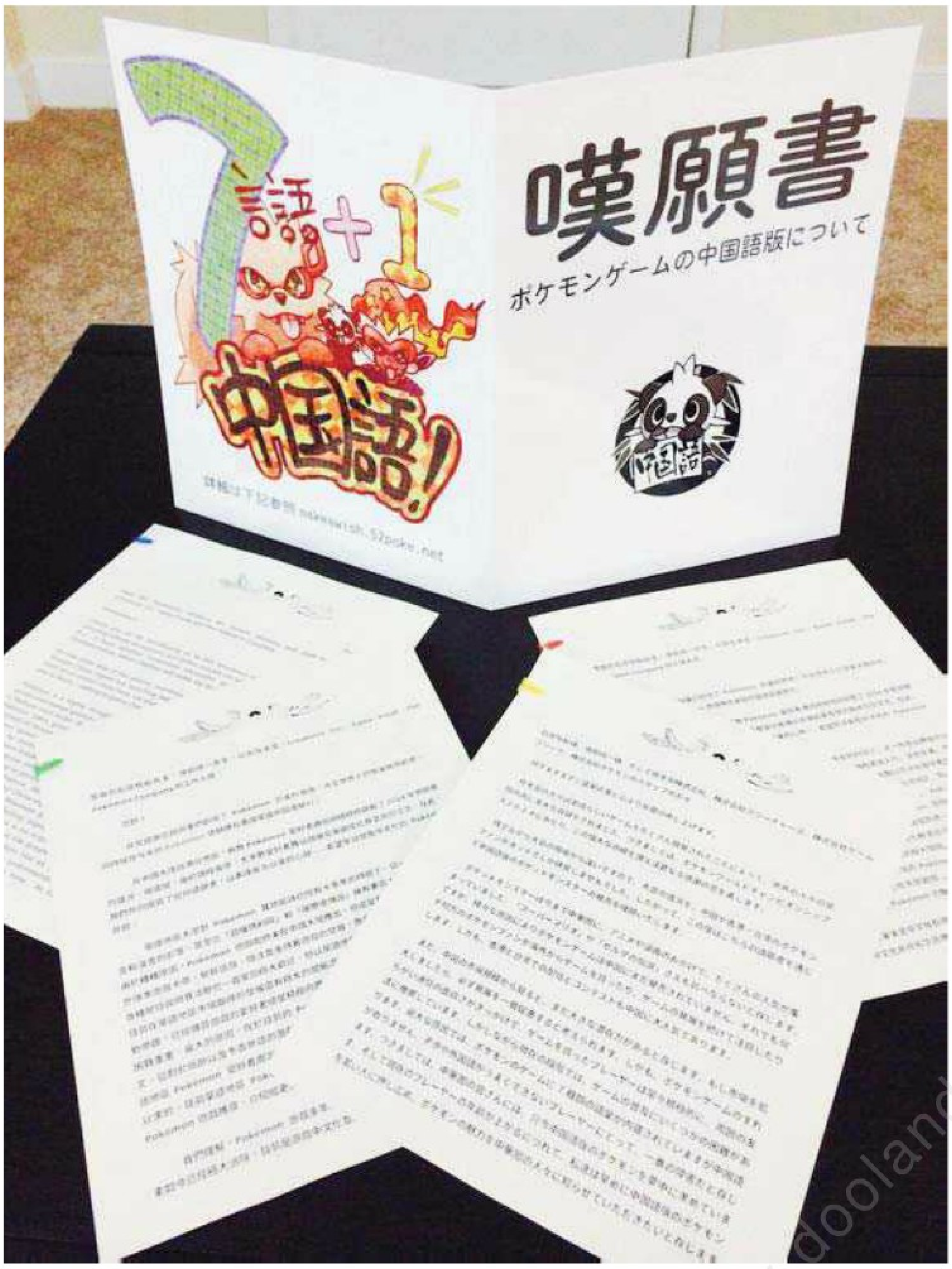
选择文件 没有选择文件

署名を公開する

賛同！

拡散します

从8月下旬开始，在新浪微薄、百度贴吧等中文网站和社区内，一项由众多玩家发起的、旨在以口袋妖怪游戏中文化为目的的请愿行动正在火热进行中。本次请愿活动不但成立了主题网站，目前也被不少国外游戏网站报道和转载，关于本次活动的后续情况我们将在接下来的一段时间持续进行报道。如果各位也有心参与，就请登录百度贴吧“口袋妖怪吧”参与吧！







继续为大家带来官方公开的《宝石》重制版情报，这次还会有很多熟悉和全新的系统公开，此外还有很多新的MEGA进化口袋妖怪！

文/马修

3DS　角色扮演・收集育成　RPG

口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石

ポケットモンスターーオメガルビーー・アルファサファイア

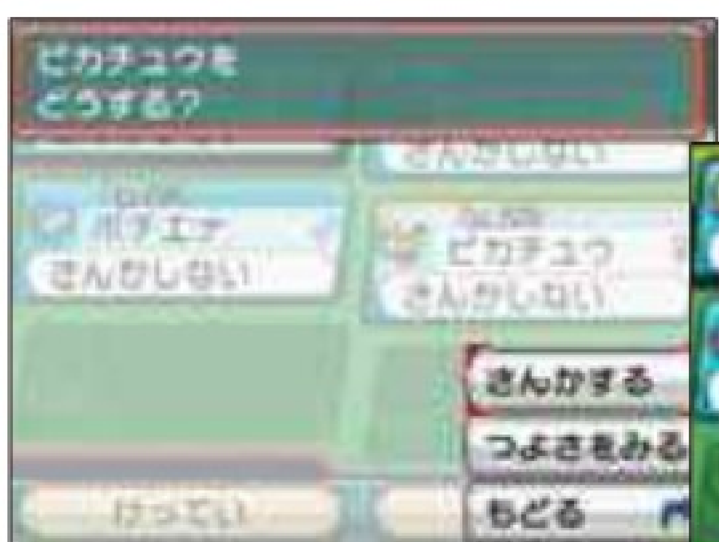
Pokemon/Gamefreak	日版	2014年11月21日
对应人数未定	售价未定	对应周边未定

华丽大赛系统

华丽大赛作为系列的经典系统，正是起源于《红宝石・蓝宝石》。那么在重制版中，这个重新启用的经典系统，又会有哪些保留和变化呢？一起来看看吧！

5个项目

本作中，华丽大赛依旧为帅气（かっこよさ）、美丽（うつくしさ）、可爱（かわいさ）、聪明（かしこさ）、健壮（たくましさという）5项，可以在比赛前选择。



▲出场精灵选择。



▼选择皮卡丘。



▲然后就是比赛项目的选择。



▼华丽大赛！开始！

而游戏中，同样为每个口袋妖怪设定了与这5个比赛项目相对应的数值，以五角星表示，非常直观。该数值可以通过给口袋妖怪喂食方糖来增加。



▲刚才所选的皮卡丘的华丽五围值，整体上比较平均。



▲美丽龙，其美丽值是最高的。



▲血翼飞龙的数值，最高的一项为帅气。

4个级别

华丽大赛有四个级别，从低到高，依次为普通级（ノ–マルランク）、超级（ス–パ–ランク）、高级（ハイパ–ランク）以及大师级（マスタ–ランク），首次参加比赛会从普通级别赛事开始，当获得优胜成绩后，就可以进入超级，以此类推，接下来进入高级、大师级，最终获得大师级比赛的冠军！



重要角色·莉西亚（ルチア）

发现了主角与其口袋妖怪在华丽大赛方面才能、并在接下来指导主角参加华丽大赛的女性，芳缘地区的华丽大赛冠军，身为天才但仍不懈努力是其魅力，头饰上的宝石为MEGA进化关键的键石。


◀莉西亚的搭档为云翅龙。



▲全名叫米拉可·莉西亚。

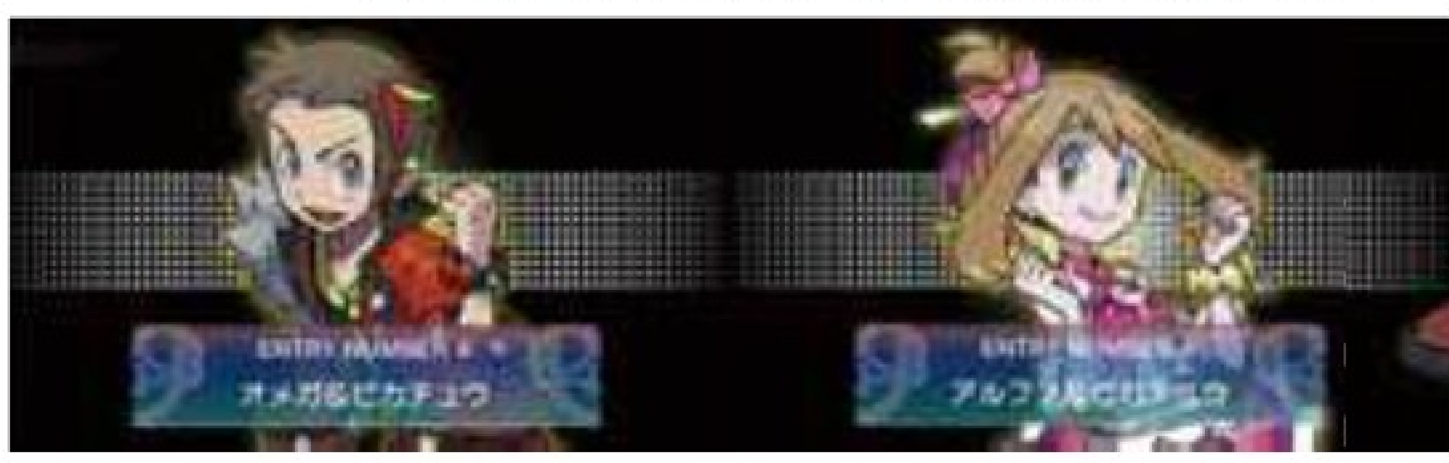




▲▶莉西亚的人气非常高。

华丽大赛正装

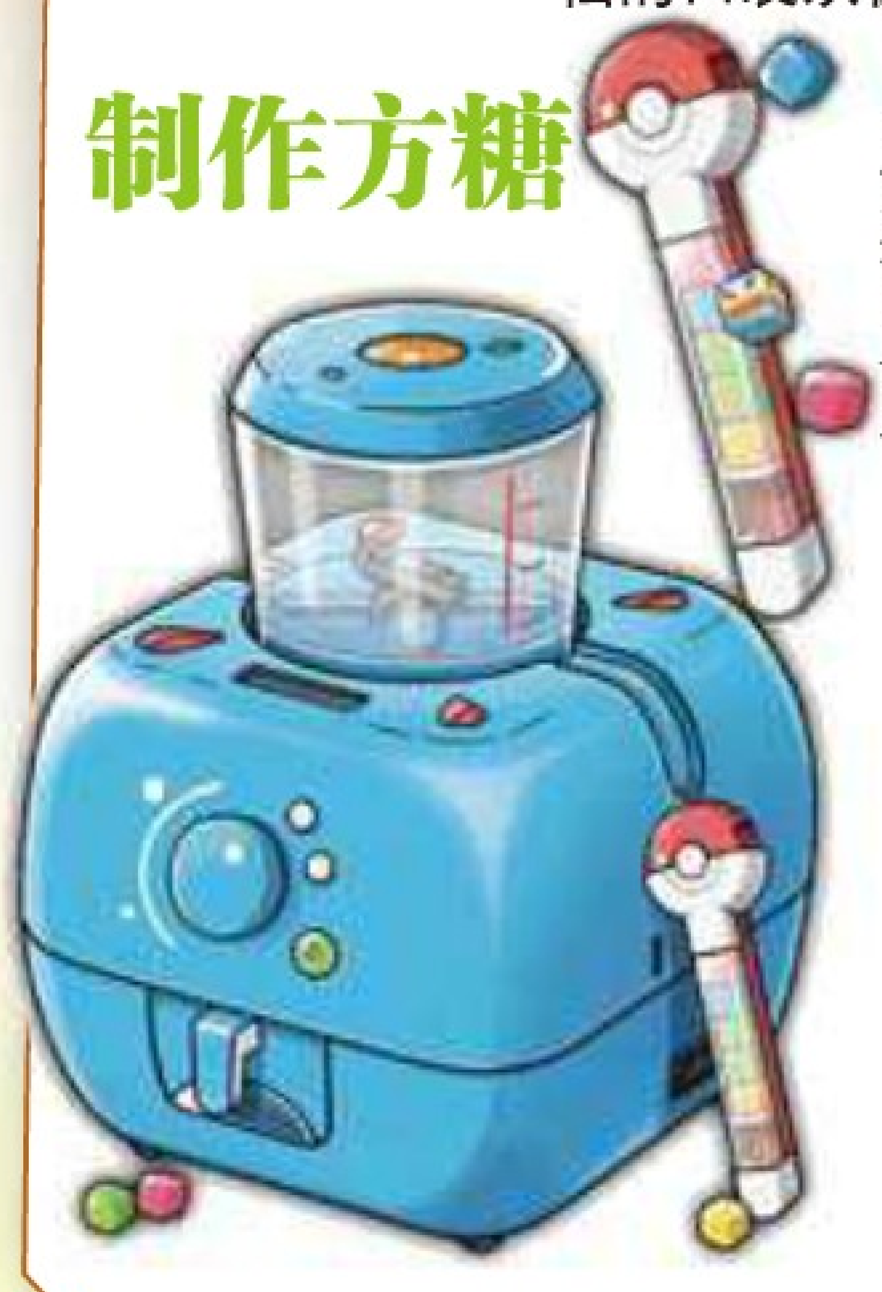

▲游戏中换上正式服装后的男女主角。


▲男女主角的特写，同时给出主角的名字以及所搭档的口袋妖怪。


▲主角参加华丽大赛时，也会换上漂亮华丽的舞台装。既然是华丽大赛，那么在新要素中，本作就为男女主角增加了大赛的正式服装，很漂亮哦。

制作方糖

游戏中，我们可以通过给口袋妖怪喂食方糖来增加其在华丽五围中的对应数值，而方糖则是在从莉西亚那得到方糖套件后，用树果合成后获得。


◀方糖喂食器。

▲方糖合成机。


◀选择树果。


▶方糖制作中……


◀给口袋妖怪喂食。


▶可爱值华丽丽地上涨了！



◄当笨笨鱼的美丽值满了后，再度升级便可以进化为美丽龙。

大赛流程

下面是比赛的过程简介，大家可以在游戏发售前先了解一下。

选择参赛的口袋妖怪



选择赛事项

根据口袋妖怪的特点来选，比如图中为皮卡丘选择了“可爱”。



揭幕

这一环节主要是观众给参赛选手们的视觉印象进行打分，之前喂有方糖的话，可以在此环节增加对应项目的打分数。



▲►COS皮卡丘华丽丽登场！

技能审查

这部分主要比拼的是技能，5个项目对应有不同的加分技能。





◄使用变化技能魅惑。



◄▲使用战斗技能时，会出现替身玩偶。

发表结果

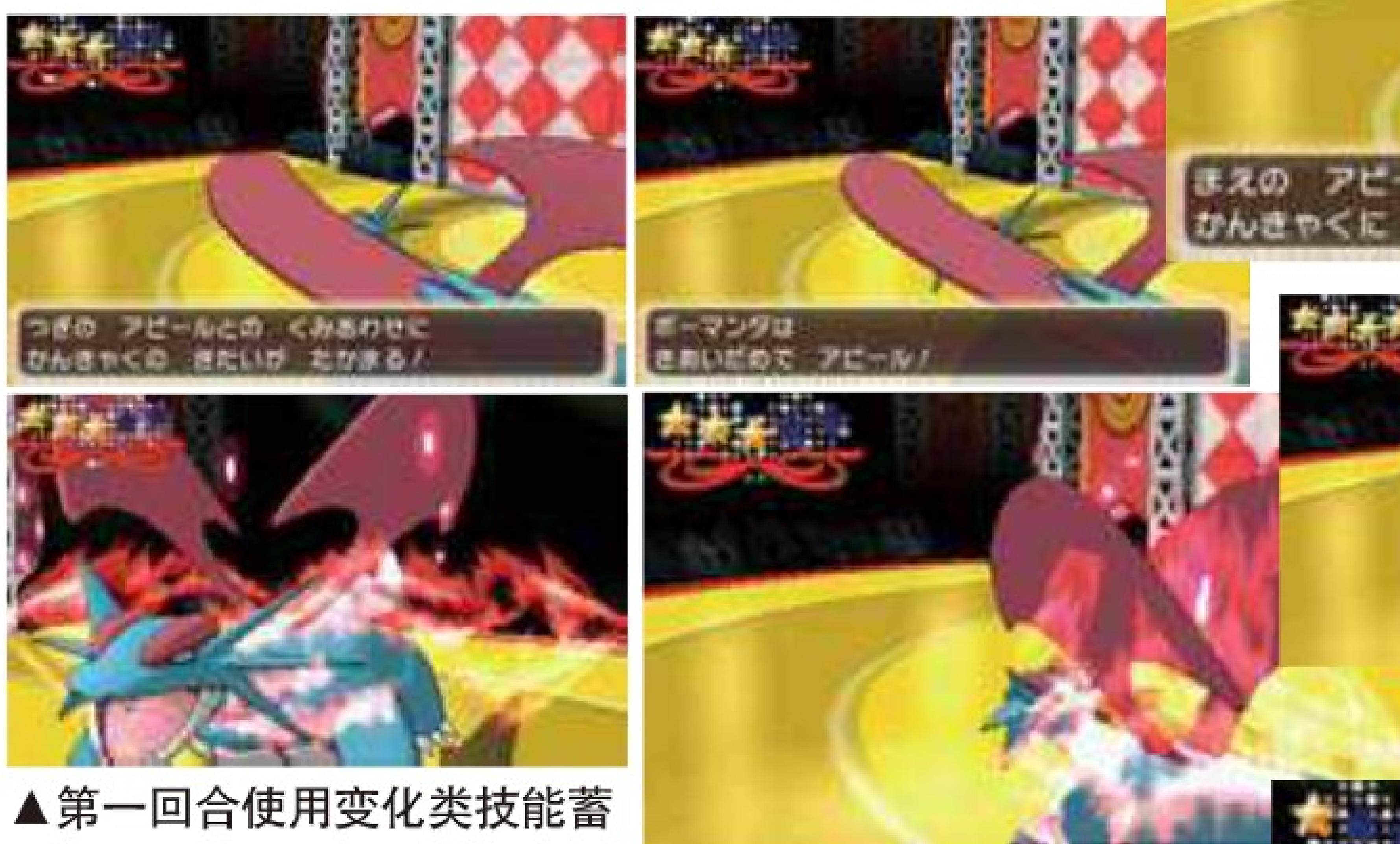
审查全部完毕，等待结果吧。

技能审核得分要点

技能审核是华丽大赛得分的关键，因此这里专门说说该如何在这个步骤上得高分：

技能Combo

以血翼飞龙为例：



▲第一回合使用变化类技能蓄气，观众的期待度被提升。



▲使用岩石飞刃实现技能连携。

降低对方点数

华丽大赛的过程是比赛，所以努力提高自己的分数外，也可以瞅准时机坑其他对手们一下。



◀▼使用技能封印，令对手无法出招，从而使得观众的兴奋值下降。



展示对应技能

现场的观众们有兴奋值，当某个参赛口袋妖怪使用对应其参赛项目的技能时，现场的兴奋值会增加，反之则会甚至下降。



◀使用合适的技能，观众兴奋度会上升。





▲选用技能不当，则令兴奋度下降。

在自己回合兴奋值最大化！

如果在自己回合时兴奋值达到最大化时，意味着全场的气氛达到了最高潮，观众欢呼不断，而自己的口袋妖怪也将展示特别的动画，更会为我方大大加分！虽然听起来很诱人，但一定要注意战略，有的时候提前算出会在别的对手回合最大化时，我方甚至要使用降低兴奋度的技能，总之，尽可能地让兴奋值在自己回合达到最大！





◀观众兴奋值最大化，全场沸腾！







▲▶自己的口袋妖怪也会展示特别的动画！

现场MEGA进化！

在自己回合现场兴奋值达到最高时，如果自己的口袋妖怪为可MEGA进化的口袋妖怪，那个它就会在现场MEGA进化，而得分也进一步增加。









▲现场MEGA进化！









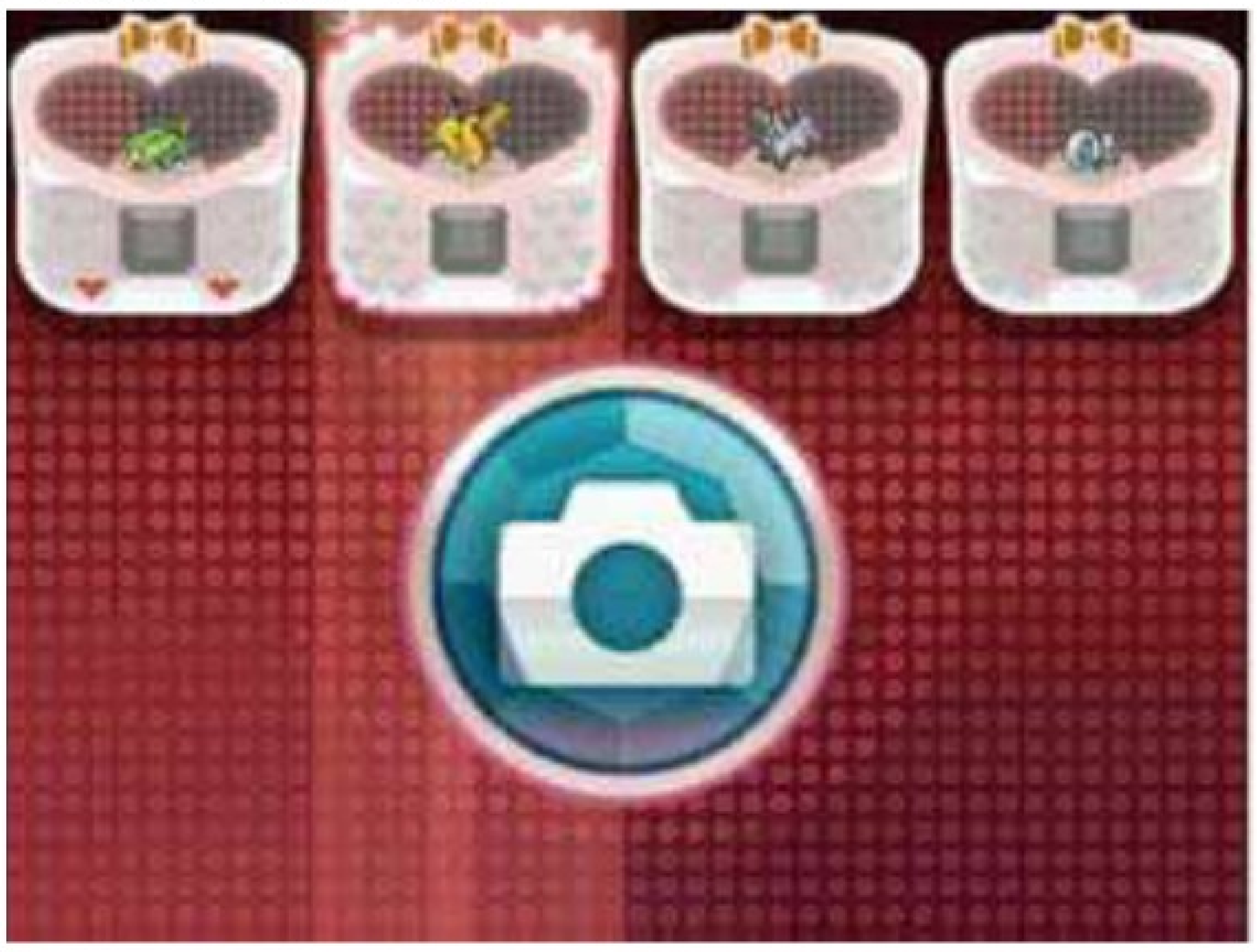
▲还有特别的动画。

多人游戏

在重制版中，华丽大赛支持了多人游戏模式，大家可以通过通信功能和好友、家人联机，一起角逐华丽大赛！

为口袋妖怪拍照

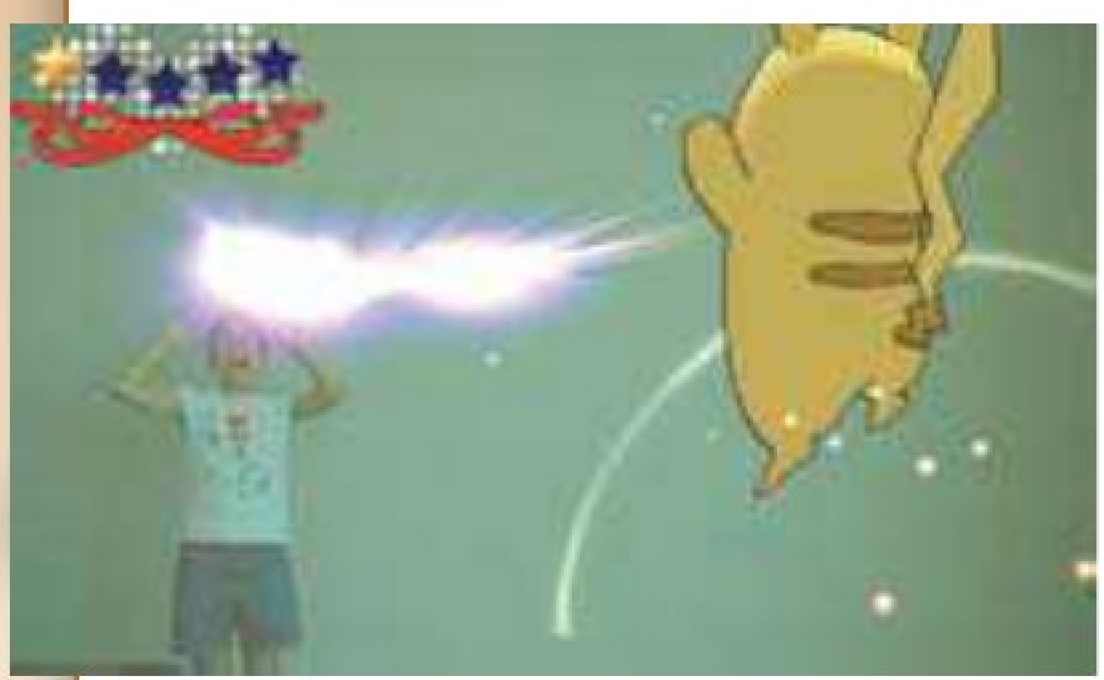
华丽大赛时，在下屏显示相机图标时，点击的话就会给自己的口袋妖怪拍照。而在结束出场前和工作人员对话，还可以自己选择图片做背景，从而合成出自己和口袋妖怪的有趣合影出来。



▲按相机图标可以拍照。



▲和工作人员对话。







▲可以通过背景图合成出各种合影。

FANS应援团

在会场的出入口，会有主角的粉丝出现等待主角，除了激励主角，还会给予主角道具。而随着主角所参加的华丽大赛等级的提升，FANS也会增多。





▶和FANS对话，他们会送给主角道具作为激励。



◀随着华丽大赛升级，FANS会越来越多。

群战系统

群战也是六世代的新系统，而在本作中，除了会和野生的口袋妖怪遭遇群战，也会和训练师之间发生群战。

野外群战





▲有时群体出动的口袋妖怪中也会夹杂其他的口袋妖怪。



▲选择全范围技能很重要，这里选的是浊流。



◀仅用一回合，便胜出了群战。



▲►野外群战，都是《宝石》中登场的口袋妖怪。

训练师群战



▲◀进入训练师群战。



▲与岩浆团的5人团队遭遇。





►打法和野外群战一样，用全体攻击将对方的5只一网打尽吧！

自行车新增应用

官方最近进一步公开了自行车的相关情报，主要是飞箭自行车（技术型自行车）新公布了如下功能：



▲本作进加的功能。

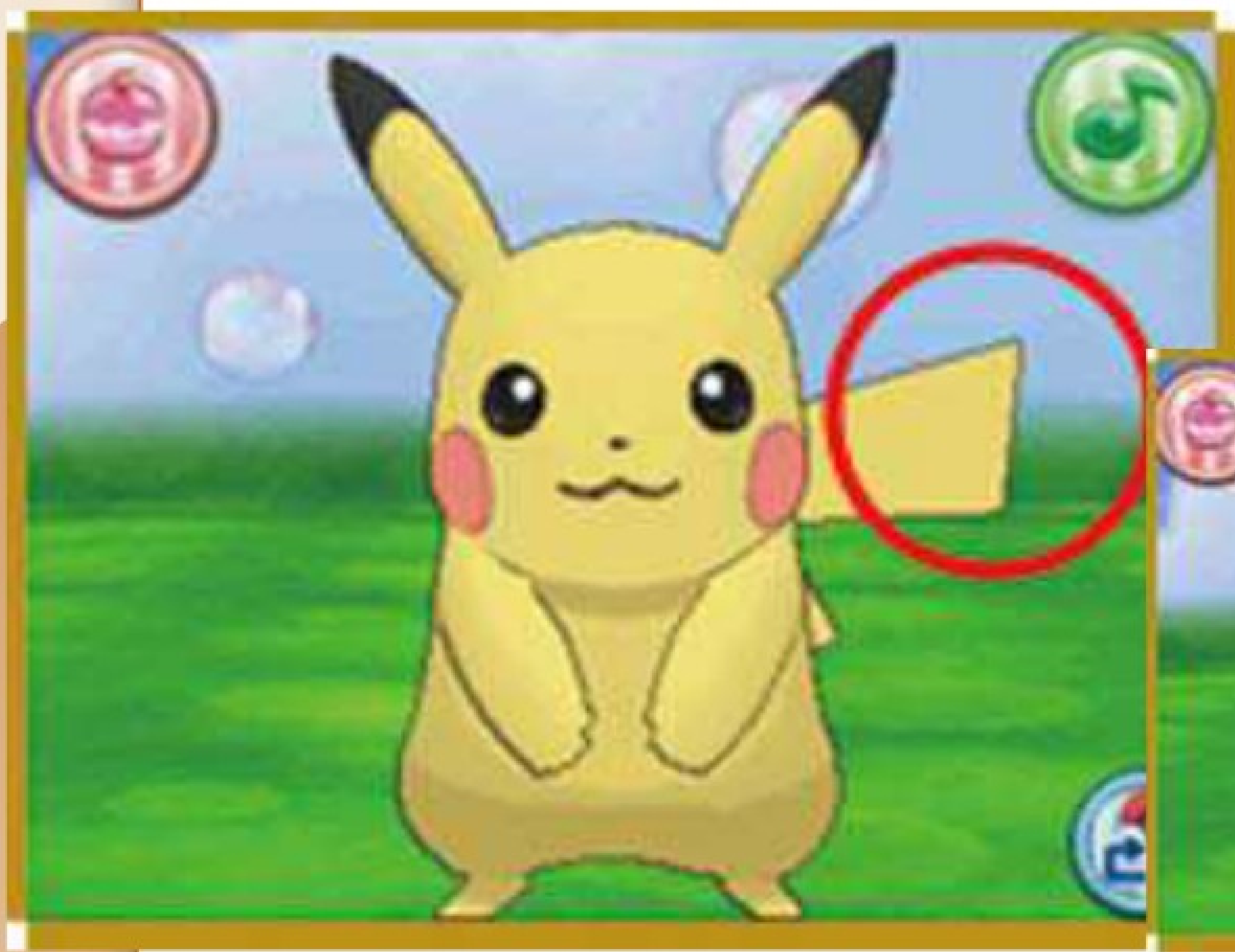


▲阶段上跳，直接通过阶段的缺口往上跳。

换装皮卡丘深入报道

上辑我们为大家带来了本作中皮卡丘的5个换装造型，本辑我们则对这个系统做深入报道。

偶像级的特殊皮卡丘



▲普通雄性皮卡丘。





▶普通雌性皮卡丘。

◀换装皮卡丘，尾巴很特殊哦。

那个换装皮卡丘，是口袋妖怪华丽大赛大受欢迎的偶像级口袋妖怪“换装皮卡丘”。是一个有着心形尾巴的雌性皮卡丘，非常喜欢打扮，一直活跃在各种比赛中。而当主角第一次参加华丽大赛，便可以拿到这只特殊的皮卡丘。

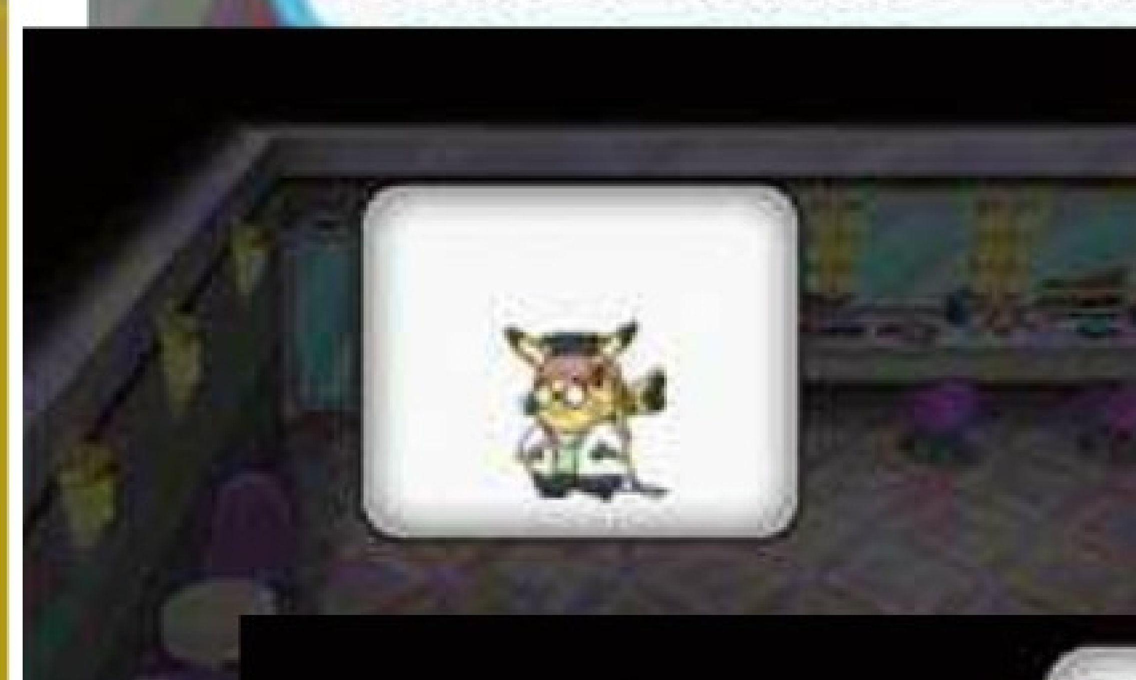
在大赛休息室换装

这只皮卡丘的最特殊之处便是可以换装，而游戏的换装地点是在比赛会场的休息室，玩家和其中的饲育家对话，可以随时给它换衣服。



▲这只皮卡丘可以实现5种换装造型。







◀▲▼在休息室和饲育家打扮的人对话，就可以选择给皮卡丘换衣服。

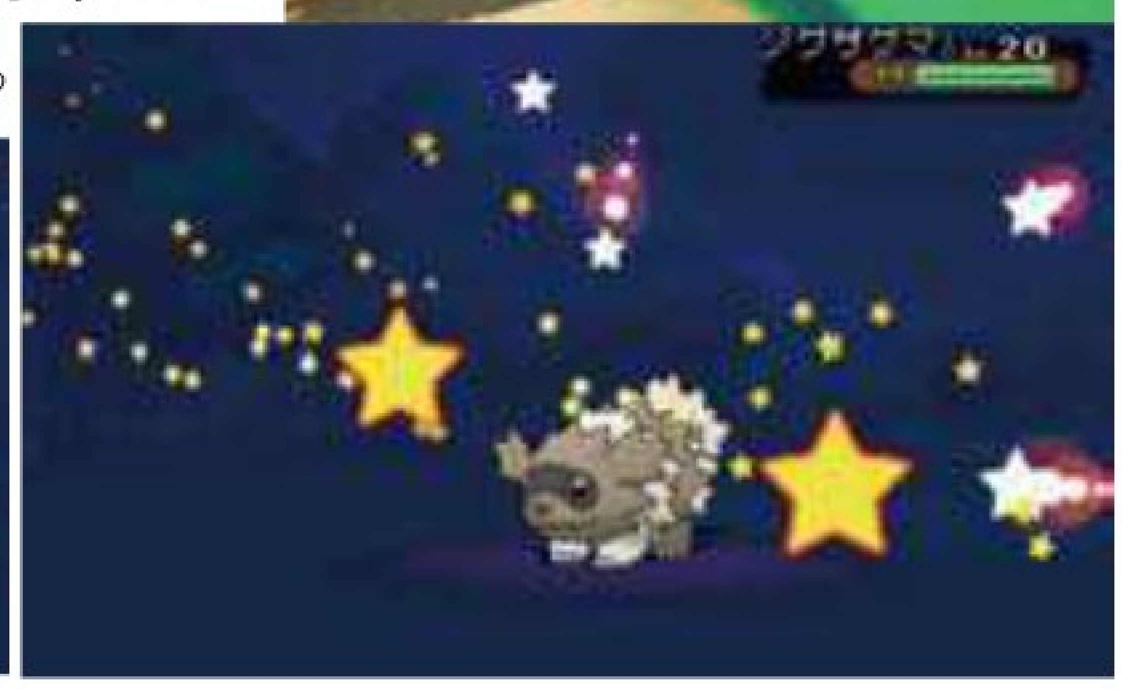
换装皮卡丘大活跃

这只皮卡丘借由5种换装展现出来的5种风格，其实正对华丽大赛系统的5个项目。除此之外，换装皮卡丘在不同着装下还有各自不同的技能，而这些技能不仅能在华丽大赛上派上用场，也可以在平常的战斗中使用。

摇滚皮卡丘

摇滚皮卡丘对应的项目帅气（かっこよさ），特别技能是钢系的彗星拳。





▲▼►前行两步，打出钢系的彗星拳。



▲对应帅气的摇滚皮卡丘。



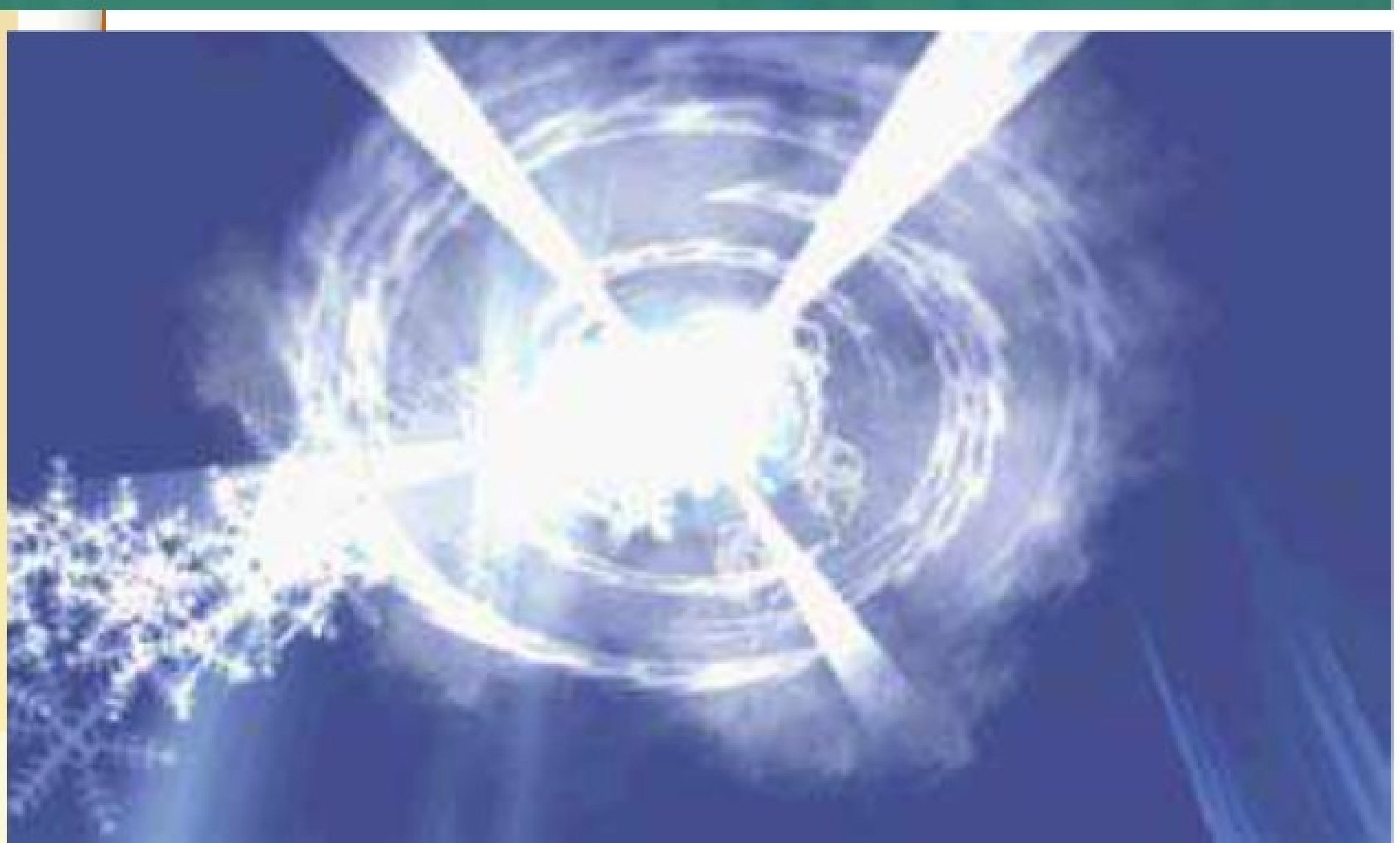
贵妇人皮卡丘

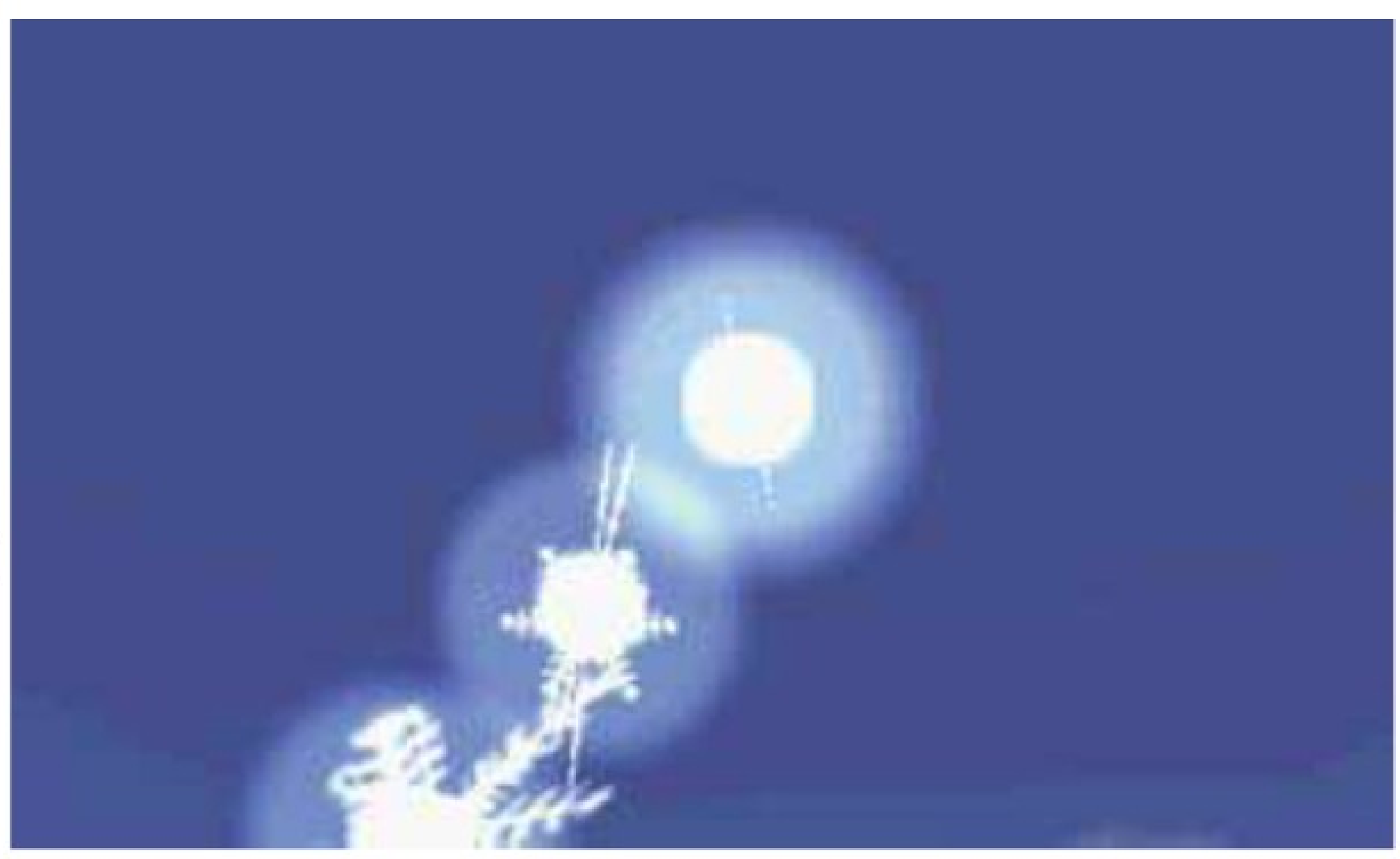
对应的大赛项目为美丽（うつくしさ），特别技能为冰凌坠落。



▲对应美丽的贵妇人皮卡丘。









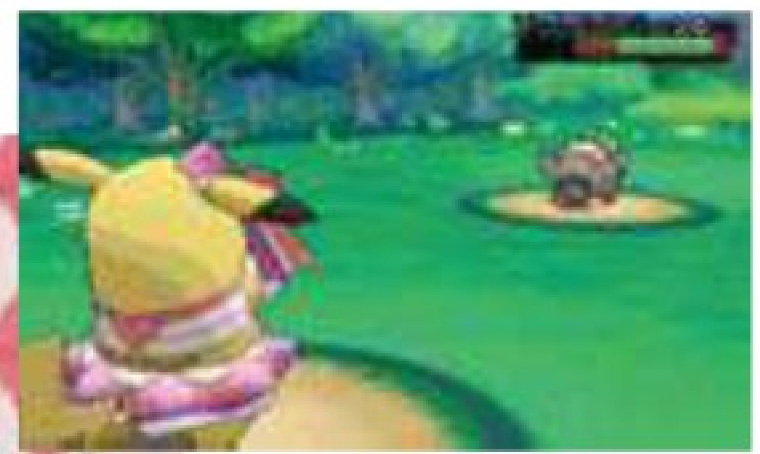
◄▲向空中吹出寒气，结出尖锐的冰凌落下。

少女偶像皮卡丘

对应的大赛项目为可爱（かわいさ），特别技能为吸收之吻。



▲对应可爱的少女偶像皮卡丘。









▲回复对方所受伤害3/4体力的吸收之吻。

博士皮卡丘

对应的大赛项目为聪明（かしこさ），特别技能为电能领域。







▲对应聪明的博士皮卡丘。





◀在场地释放电能的变化技能。



假面皮卡丘

对应的大赛项目为健壮（たくましさという），特别技能为飞天压杀。



▶对应健壮的假面皮卡丘。



▲▼高高跳起使出带有飞行属性效果的格斗技能。





MEGA口袋妖怪

这段期间也公布了很多新MEGA口袋妖怪，我们来先睹为快！

青绵鸟





有着棉花般的翅膀，爱干净，发现脏了的东西会用翅膀拼命去清扫。喜欢像帽子一样蹲在人的头上。

类型：绵鸟口袋妖怪
属性：普通+飞
高：0.4m
重：1.2kg
特性：自然回复

LV.35进化

云翅龙



类型：哼唱口袋妖怪
属性：龙+飞
高：1.1m
重：20.6kg
特性：自然回复



扇动云彩一般的翅膀隐入云中飞翔。能与人类心灵沟通，用柔软美丽的羽毛轻轻围住对方清唱。

MEGA进化

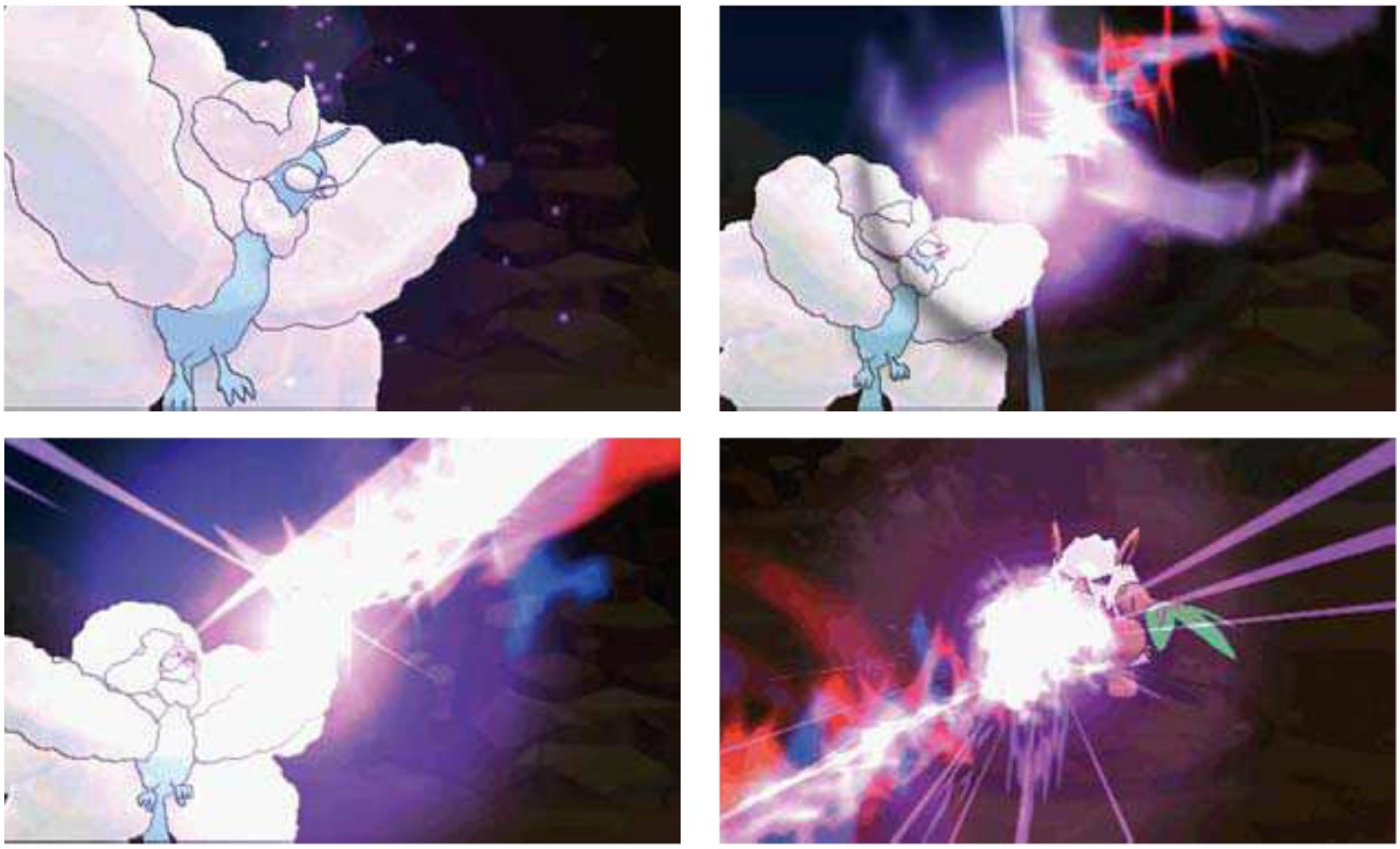
MEGA云翅龙





类型：哼唱口袋妖怪
属性：龙+飞
高：1.5m
重：20.6kg
特性：自然回复

珍珠般闪耀的特别羽毛包裹了全身，羽毛大增使其对自身的保护能力得以强化，叫声更美丽，性格也更和蔼可亲。两攻大幅上升，物防也有提升。特性变为了“龙+仙”，特性则是将普通属性技能变成仙属性的仙之皮肤。



▲MEGA云翅龙使用龙系特攻技能龙之波动。

宝贝龙





为了实现飞翔天空的梦想而每天从悬崖上跳下来练习，使得头被锻炼得如钢铁般坚硬。

类型：石头口袋妖怪
属性：龙
高：0.6m
重：42.1kg
特性：石头脑袋

LV.30进化

甲壳龙





硬壳中细胞开始发生变化，因为壳太重所以行动迟缓。

类型：忍耐口袋妖怪
属性：龙
高：1.1m
重：110.5kg
特性：石头脑袋

巨翼飞龙

甲克龙LV.50进化

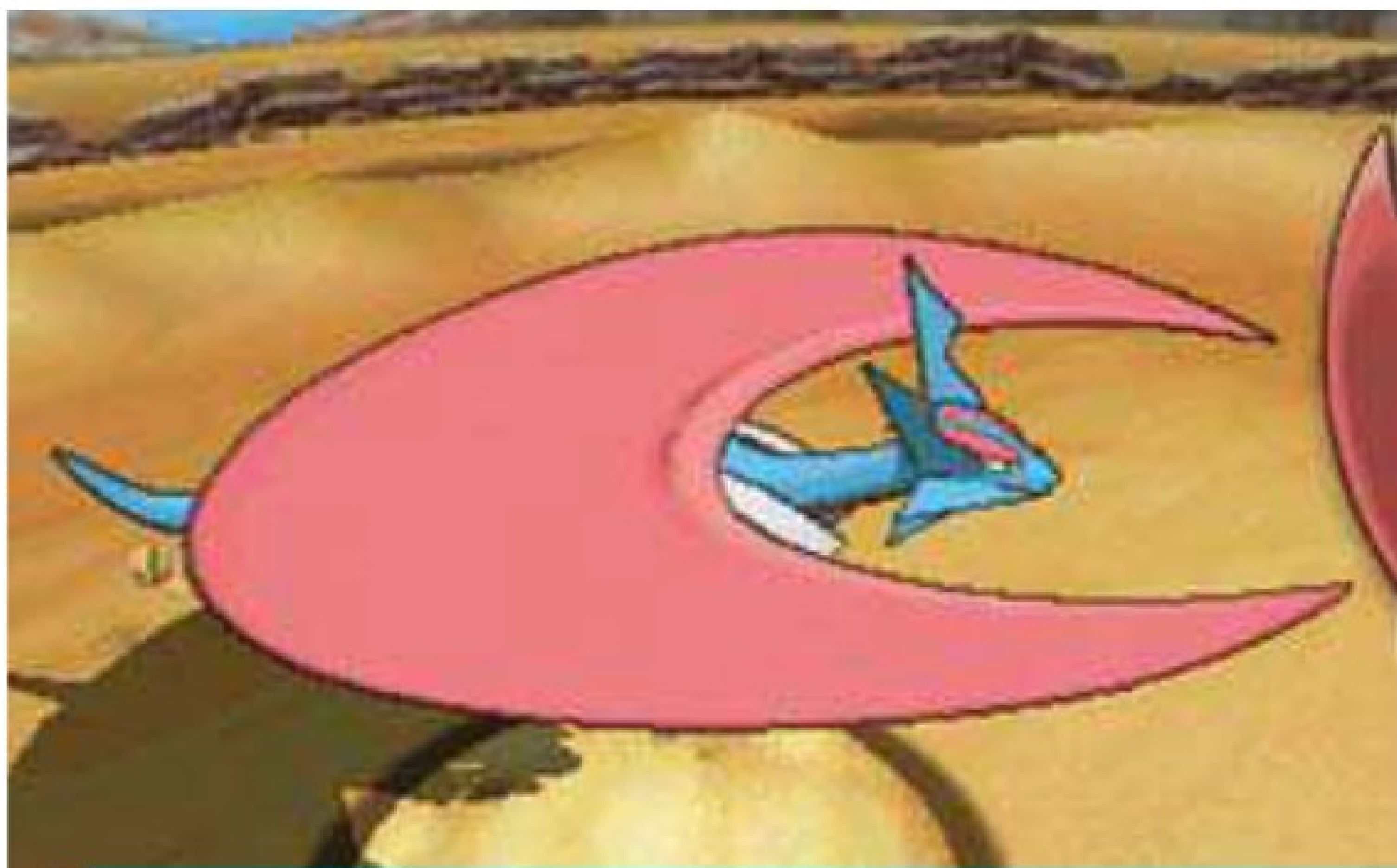


类型：龙口袋妖怪
属性：龙+飞
高：1.5m
重：102.6kg
特性：威吓

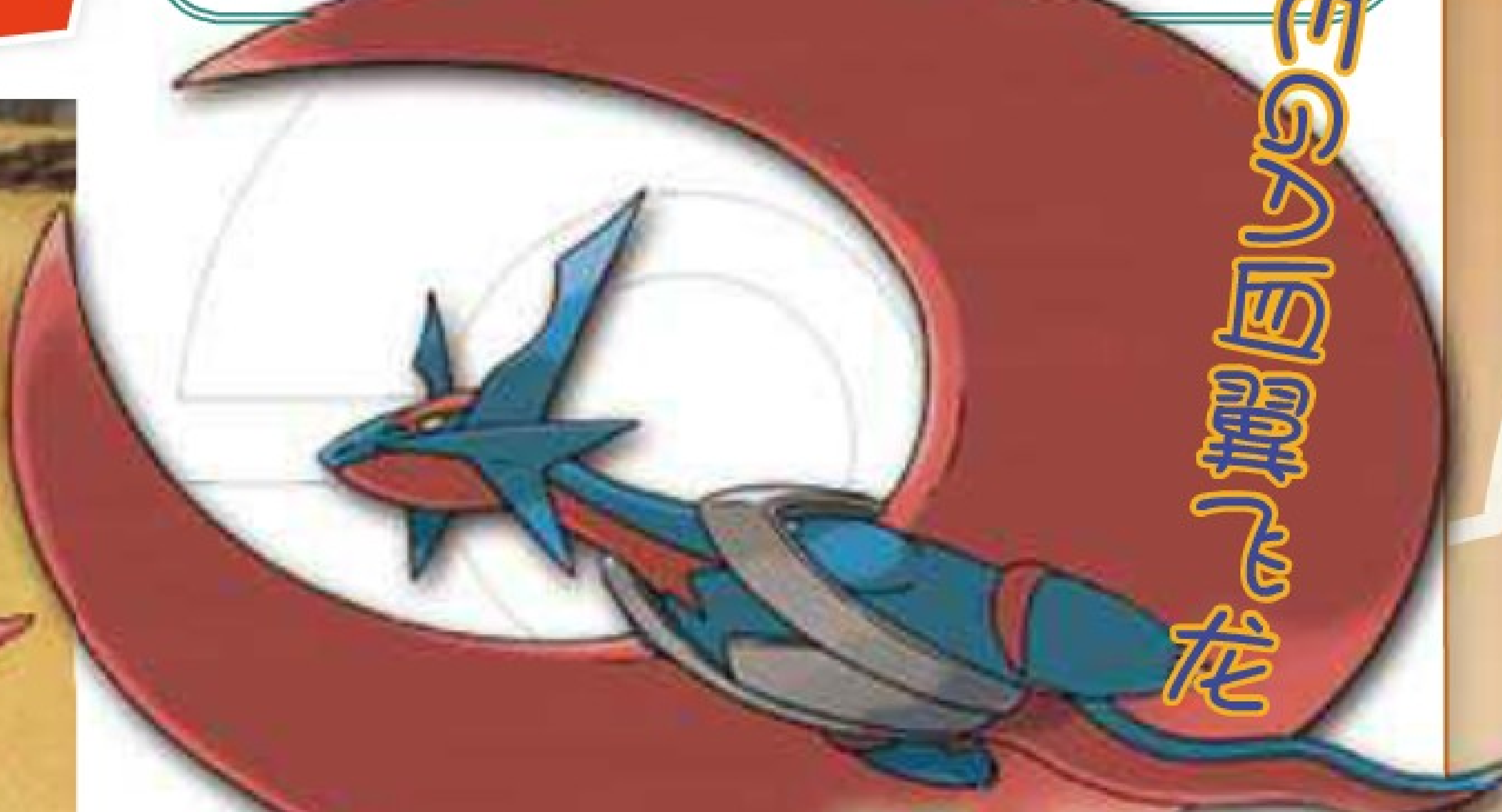


由于一直梦想拥有翅膀，如今终于成功！一旦生气大闹起来，会释放火焰焚烧山野。

MEGA进化



MEGA巨翼飞龙



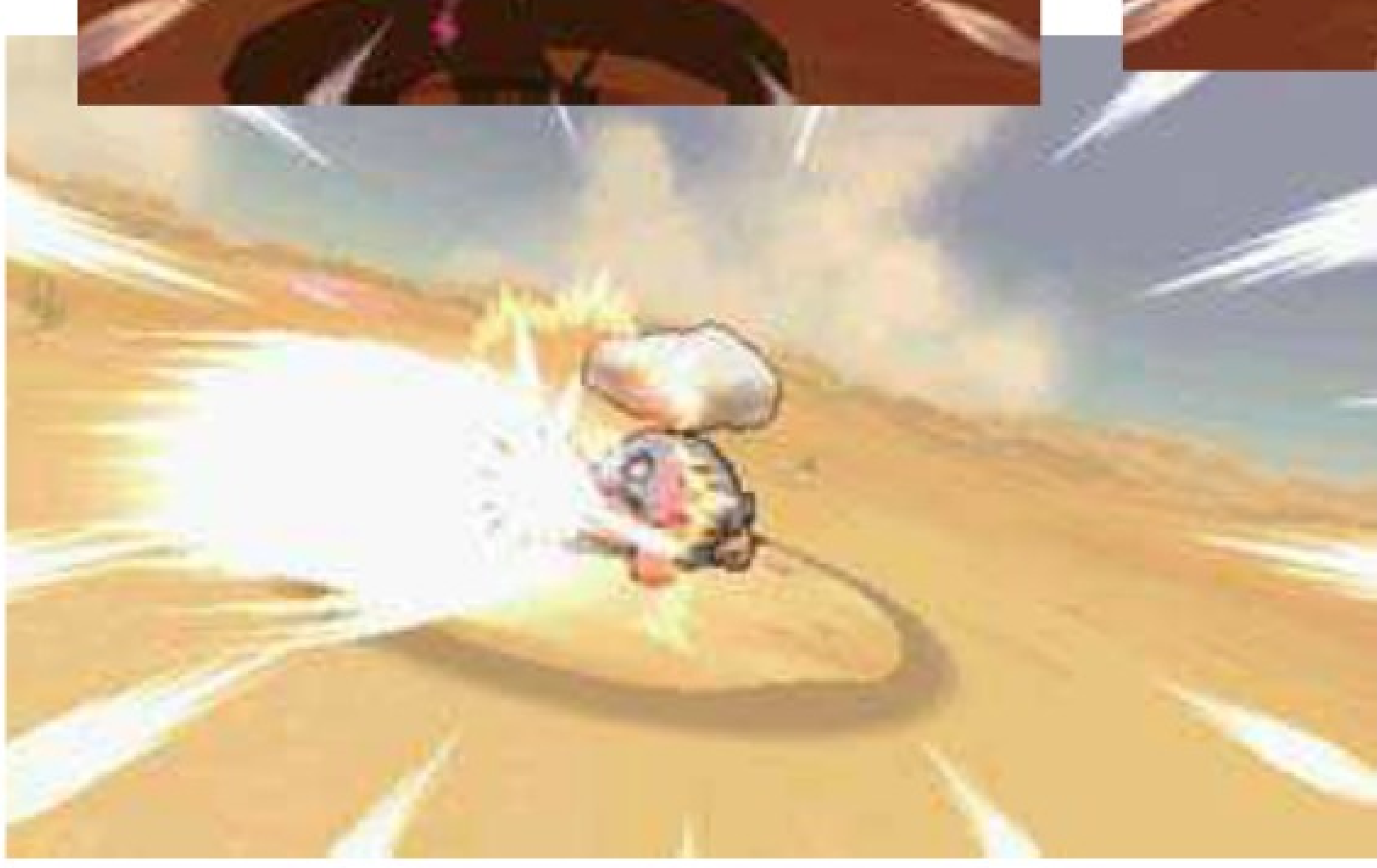
类型：龙口袋妖怪
属性：龙+飞
高：1.8m
重：112.6kg
特性：天空皮肤

将MEGA进化的能量集中在两翼，原本两侧的翅膀合二为一成为了一个巨大的新月形飞翼 。在高速飞行时新月形的飞翼便成为一个巨大的刀片，切开所有的障碍。能力上物防大幅提升，其他能力也有提高。特性则是让普通属性技能变为飞行属性并提升30%威力的天空皮肤。





◀▼使用高威力的普通系技能舍身一击，因为特性作用而使技能的属性变为飞行，并享受本系及特性的威力加成。





咪咪兔





卷成团的耳朵能向人类表达感情。而用卷着的耳朵突然伸展开敲击地面时，会把自己也惊得跳起来，其击打力度能够破坏巨大的岩石。

类型：兔子袋妖怪
属性：普通
高：0.4m
重：5.5kg
特性：逃足/笨手笨脚

亲密度进化

露帕兔



类型：兔子袋妖怪
属性：普通
高：1.2m
重：33.3kg
特性：魅惑身躯/笨手笨脚



经常修整耳朵的毛，很爱美。戒备心强，感受到危险时会轻盈地跳着走开。



MEGA进化

MEGA露帕兔



类型：兔子袋妖怪
属性：普通+格斗
高：1.3m
重：28.3kg
特性：气魄

隐藏着的野性斗争本能觉醒，将力量注入耳朵后的强力一击能把厚铁板打弯。因为性格忽然变得好战，所以训练师也会经常混淆。能力上物攻大幅提升，其他能力亦有提升。属性上增加了格斗，特性则为能用普通、格斗系技能打到鬼系的气魄。



▲MEGA露帕兔使用格斗系技能飞膝踢，因为气魄特性所以打鬼精灵时会效果拔群。

呆呆兽





总是在发呆，也不知道在想什么。尾巴尖上会渗出甜味，但钓鱼时就算被鱼咬到也经常不会注意到。

类型：呆笨口袋妖怪
属性：水+超
高：1.2m
重：36.0kg
特性：钝感/自我中心

LV.37进化

呆河马



被长舌贝咬住了尾巴，因为要从尾巴上获取美味所以一直也没离开。当尾巴被长舌贝咬得疼痛时，似乎会突发奇想。



类型：宿借口袋妖怪
属性：水+超
高：1.6m
重：78.5kg
特性：钝感/自我中心

MEGA呆河马





呆河马MEGA进化

类型：宿借口袋妖怪
属性：水+超
高：2.0m
重：120.0kg
特性：贝壳盔甲

被长舌贝咬尾巴产生的能量聚集的结果，由于有外壳承受攻击，使得它犹如外套着装甲而不会被任何人伤害。身子在壳里整个拉直，用伸出的尾巴像弹簧般跳跃。能力上各方面都有大幅提升，尤其是特攻提升显著，且更高的耐久也使得其更适合打持久战。特性则配合耐久的提升而换成了不会受到会心一击的贝壳盔甲。





◀▲提升2级特防的技能：健忘。

塔本奈



类型：听力口袋妖怪
属性：普通
高：1.1m
重：31.0kg
特性：治愈之心/再生力



通过耳朵的触角接触，便能凭借对方心脏的跳动来判断其的身体状况和心情，或者知道蛋的孵化情况。

MEGA塔本奈

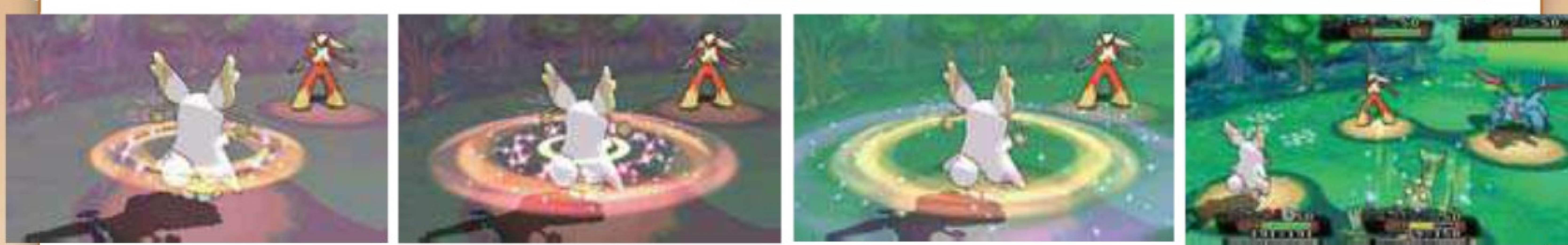




塔本奈MEGA进化

类型：听力口袋妖怪
属性：普通+仙
高：1.5m
重：32.0kg
特性：治愈之心

身体能够放出消除敌意的波动，其波动不仅治愈作用相当大，还能让人心平静下来。接触了它的第二触角的话，任谁都会陷入深深的睡眠。能力上增加了仙属性，特性则是每回合有1/3几率解除队友异常状态的治愈之心。



使用回复目标最大体力一半的治愈波动。

限制配送：闪光铁哑蟹

从11月21日开始，携带MEGA重钢蟹进化石的闪光铁哑蟹作为早期购入特典配送，最终进化的闪光重钢蟹便可以再度MEGA进化，别忘了领取哦。



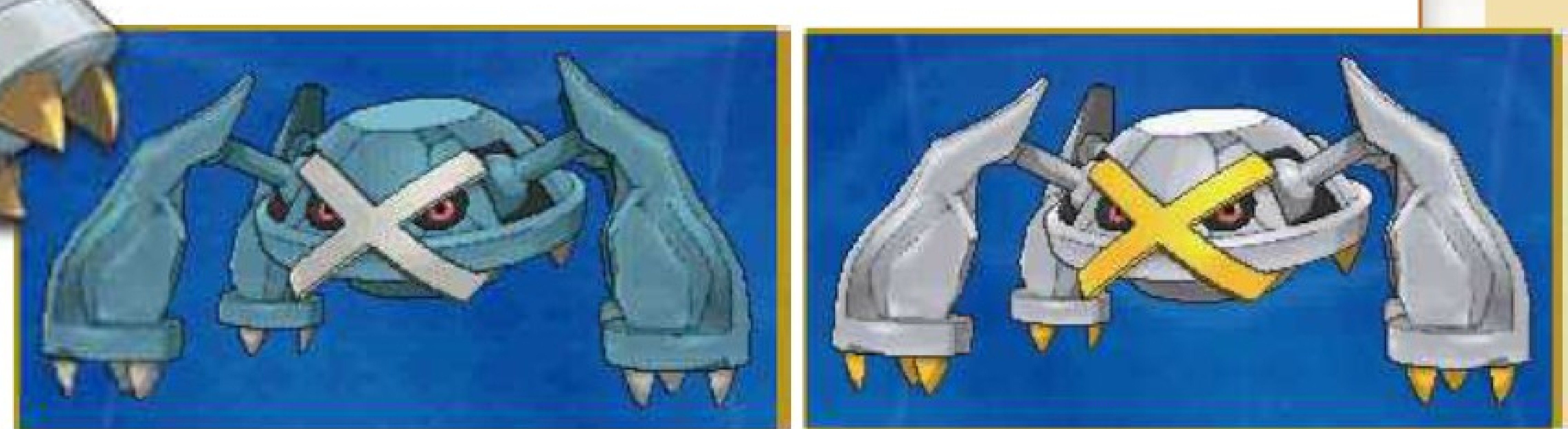
闪光铁哑蟹

银色的身体和金色的爪子。



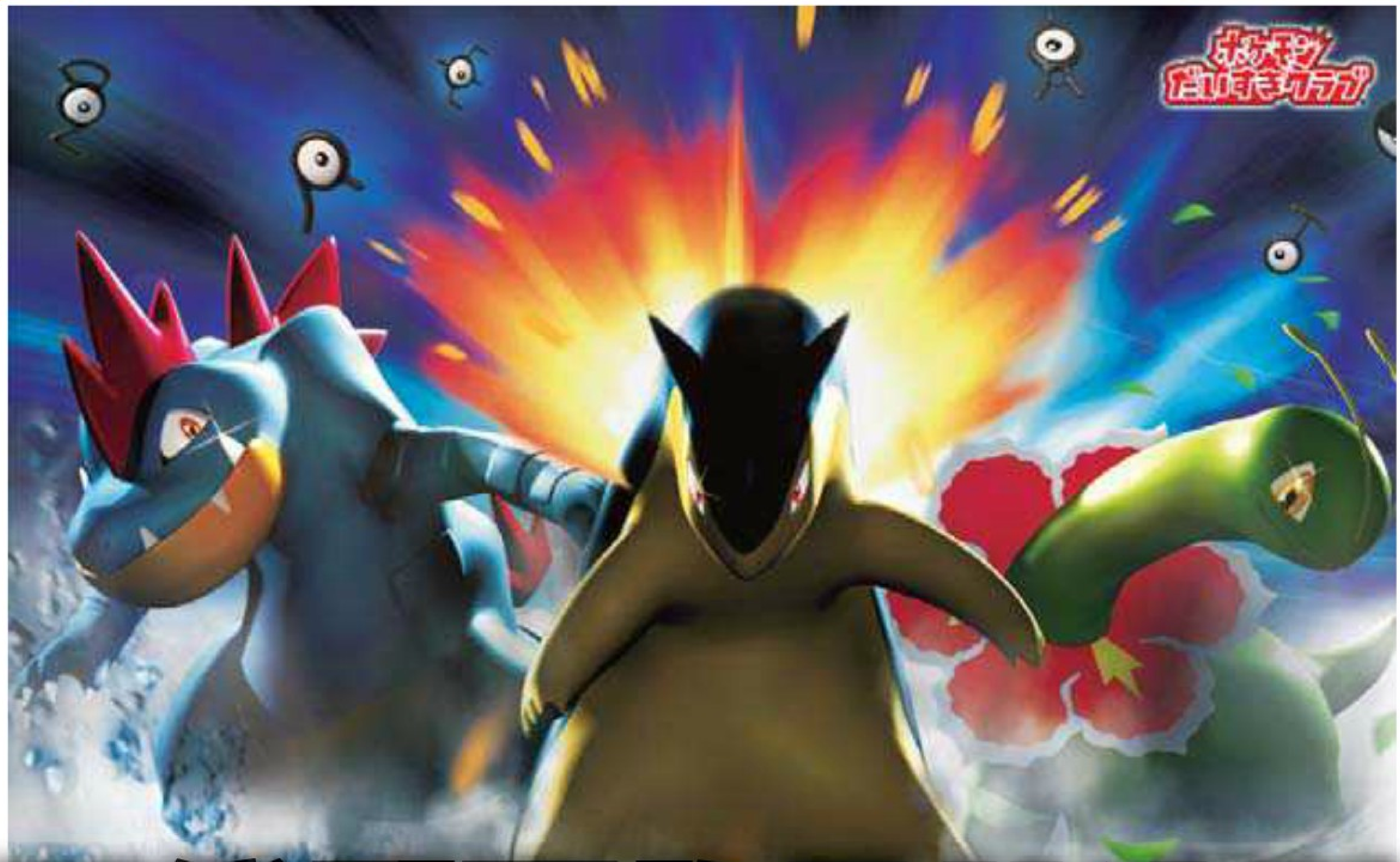


闪光重钢蟹



▲普通重钢蟹与闪光重钢蟹。

除了身体的银色和爪子的金色，面门上的“X”标记也变成了蓝色。



口袋世界的丛林法则

《口袋妖怪》生态系统漫谈（1）



丛林法则，指的是是自然界里生物学方面的物竞天择、优胜劣汰、弱肉强食的规律法则，这个法则现实中是现实存在的，而人类由于是食物链的最顶端，所以本身出于资源利用以及人类平等上的考虑，有不少用规则和法律对自然存在的丛林法则进行限制，而与此相对的，则是体现在艺术作品中。《口袋妖怪》作为全年龄向作品，则更要注意规避丛林法则，但事实上在游戏的设定中，丛林法则的相关其实也是不少的。而这篇专题，就是从丛林法则出发，来研究《口袋妖怪》游戏的生态系统。

文/凯切斯　编/马修

融合了神话与现实的世界观

既然谈生态系统，我们首先来说说《口袋妖怪》的世界观。《口袋妖怪》的世界观很显然是虚构的，尽管有很多玩家小时候都曾经希望过能在现实中看到口袋妖怪，但这注定是不可能的，反倒是我们可以看到不少口袋妖怪们的原型。《口袋妖怪》的世界观其实在初代是很模糊的，就是一个用博士给予的一个口袋妖怪来捕捉、战斗，壮大队伍、最终成为联盟冠军，与此同时给这近乎一本道的剧情增加了与当时热门的克隆话题相关的超梦实验日记，而最终的最强精灵，便是由远古的元祖口袋妖怪的基因改造而来。而二世代更强调立足于本土，因此赋予了不少神话意味，而这一代的最强精灵，便由凤凰和露琪亚两个主神地位的神兽担当。从二世代开始，以后的历代便都和传说铆上了劲儿，像三代的远古海洋陆地扩张之争传说，四代的时空创世传说，五世代的建国传说和本世代的超级破坏兵器传说。可以说，最高高在上的，便是这些传说们的主角——那些一级神兽们，而除了一级神兽，还有很多从神。

然而在传说之外的口袋世界，依旧是现实式的严谨，甚至于有时人类的科技都会把这些原本深藏功与名的神兽们给逼出来，但最终却无不以失败而告终，大家的平淡日子继续过，而每个人、每个口袋妖怪各自的故事也在继续演绎。这里我们说的，便是那些在丛林法则支配下的口袋妖怪的生态们，故这里我们就把高高在上的神兽们暂时供奉起来，来说这些每天为了生存而忙碌如你我的最普通精灵。至于神兽神话的详细，大家如果喜欢看我们可以专门开坑给大家讲。



▲四世代的时空创世传说，为整个系列提供了一个更大的构架。

艺术作品中的丛林法则

相比于现实，人类因为更加追求平等而不少反对限制丛林法则，在艺术领域，丛林法则却一直是大受欢迎，一个重要原因就是：丛林法则本身就很容易引发冲突和矛盾，而在丛林法则之下，各种明目张胆的犯罪与杀戮都可以明目张胆，现实中很难存在的世界便可以将依托于丛林法则而立足，并且丝毫不会感觉违和。如很多个人英雄片，往往都设定在法律无用、道德崩溃的背景上，谁有权利谁便制定规则，下层的要么遵守强权者的规则，要么被消灭掉，而这种狭义的规则和弱肉强食的平衡下，往往最容易诞生牛人，用我们国家以前的一句话说，就是哪里有压迫，哪里就有反抗。大到如《星球大战》、《机动战士高达》那种完全设定世界观基础的电影动画，小到《猫和老鼠》的那种日常鸡毛蒜皮，无不折射出丛林法则。那么《口袋妖怪》在丛林法则上的态度究竟如何？



▲丛林法则在艺术领域很受欢迎。

《口袋妖怪》游戏的丛林法则态度：无所谓

话说田尻智在最初构思《口袋妖怪》的乐趣时，其实是想将小时候捕虫乐趣来再现，而设定各种各样口袋妖怪则是出于针对不同玩家的口味需要，毕竟不是谁都喜欢虫子的，尤其是女玩家。有一点可以肯定的是，在设定之初，田尻智也好，一直给Gamefreak做版权支持的石原恒和也好，都不会去想到构筑世界观这么宏大长远的问题，当时对世界观的构想基本是没有，别忘了Gamefreak起家时的这批制作人，都是街机射击游戏出身，成天在街机厅对着各种宇宙大战题材的飞机研究怎么打高分，世界观什么的根本没去想，后来也往往更多接触动作类和射击类。第一次做RPG，首先能把故事讲明白就不错了，世界观设定什么的，那太长远。

虽然他们可以在世界观设定上不去想太多，但任天堂把持下的软件制度的审核是相当严的，一大重要原因是雅达利崩溃的前车之鉴，在日本后来被称为雅达利崩溃的恶性事件在海外又称为美国电视游戏大萧条——事情前因后果比较多，距离我们主题太远，总之大家知道那是人类史上第一次游戏大热潮，但最终却因为硬件厂商不对游戏审核最终遭到玩家的报复性抵制。而被抵制的原因之一是游戏本身粗制滥造，另一大原因是当时厂商在宣传手法和内容上的低俗，其中不乏性、暴力、种族歧视这种敏感话题，使原本在玩家中已经如鸡肋般存在的电子游戏，在其他媒体和社会

学家、家长眼中，更有着非常不堪的形象。

任天堂对游戏内容的把持的目的之一便是出此考虑——一定要避免重蹈雅达利的旧辙，严控游戏内容。另外一个目的则是方便收取授权费用，当然这个模式最后随着硬件厂商的增加以及任天堂本身在家用机地位不保最终被打破，但起码在当时，对于Gamefreak这样刚出道的工作室来说，是不敢说半个不字的，最关键的还要任天堂给投钱才有开发资金。所以对任天堂诸如不涉及性和暴力一类的要求，Gamefreak的应对方式是压根不涉及，连擦边都没有，反正定位本来也是全年龄的，扯那些色情暴力的又吸引不了小孩子……

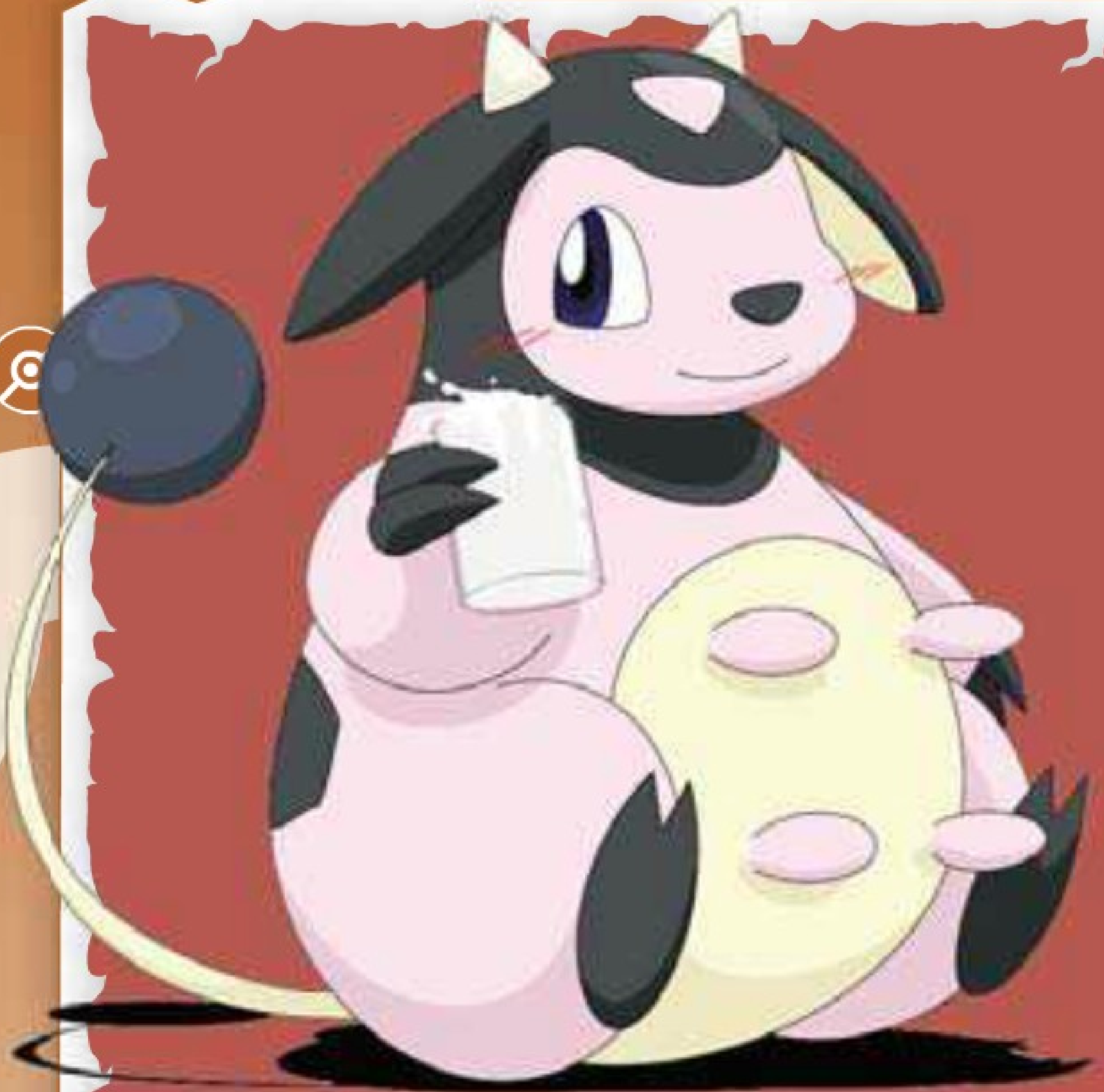

■田尻智。

游戏里的食物问题

《口袋妖怪》是一个主打怪物的游戏，所以在整个怪物的范畴里，食物链是一条即使想回避也不那么容易的问题，别的不说，起码在食物上就没法回避。其实在同类的游戏中，最容易涉及到食物的往往是最喜欢以丛林法则为背景，以《重装机兵》为例，那本身就是大破坏之后的时代，幸存者们为了活命才聚进废墟，而赏金猎人们除了日常里诛杀赏金首赚取奖金外，也会在杀怪物时将怪物身上掉落的一些肉或肢体什么卖给城镇的酒店做成小吃；而后起的“《怪物猎人》系列”更是直接以狩猎为主题，各种烤肉什么的自不必说。而《口袋妖怪》的主题是收集育成，在食物上完全没必要，所以整个初代，无论是人类还是口袋妖怪，都直接跳过了食物的问题，连大胃王比赛也没提到什么食物。不过在初代的图鉴中还是提到了一种非常美味的食物——吉利蛋的蛋，《红·绿》图鉴中对吉利蛋的描述为：一天生好几个蛋，据说那些蛋很有营养非常好吃。

▶吉利蛋的蛋。





▲罐奶牛的哞哞牛奶。

在吃的问题上，尽管食物在二代还是绕行的“禁区”，但美味也在初代的基础上进一步增加，非常著名的便是哞哞牛奶。此外还有著名的愤怒湖馒头。而对于口袋妖怪是否为肉食，则出现了一个火箭队相关的事件，即一些火箭队的队员偷割呆呆兽的尾巴，因此出现了很多被割去尾巴的呆呆兽，而之所以割去尾巴，是因为呆呆兽的尾巴很美味，美味到即使你把钱赚到最多，还差一日元，成为了和初代的自行车一样的完全买不下来的谜之商品，某种意义上说，这也可以看做在《口袋》的世界中，尽管人类同样是食物链的最顶端，但对于将口袋妖怪作为食物的事情是严加管制的，所以像割呆呆兽尾巴的事，即便没有出现杀害，但仍被禁止，以至于不会再正规商店内买到，黑市上则卖出天价——套用现实中动物保护的话，就是：没有买卖就没有杀害。

其实在二代中，不仅有牧场，更有来自于现实中常见肉用家畜为原型的牛和羊，尽管如此，二代在道具上整体还是承袭一代，正规的食物中，除了饮料，基本没有在人类和口袋妖怪的食物上纠结、或者说明晰过。

口袋妖怪世界的吃的问题借由二世代《金·银》的树果系统开始得以解决，而在《红宝石·蓝宝石》中凭借华丽大赛系统得以完善，一下解决了各种野生口袋妖怪吃的问题，别管外形长得多么凶悍，都可以吃树果吃得倍儿香，而利用树果，还可以做出味美可口的方糖。这种方糖到了四代，则变成了面包，尽管游戏里没有提，但很显然人类的食物可以借此解决。



▲树果。

等到了《黑·白》，虽然地域的原型在美国，但有些神却完全是东方式的，尤其是三飞神的极其神社，那种风、雷两种灾难之神可以在土地神的作用下风调雨顺带来丰收，不过这作并没有因为粮食问题的解决而标志系列中人类可以直接从食物链的最顶端直接抵达最下层的植物，在《黑2·白2》巴斯鱼的介绍中，已明确提到：吃起来出人意料地美味。而这个情况，在六世代竟然没有出现，倒是多了马卡龙、薄饼等的各种法式特色的点心。

动画里的非口袋妖怪动物

相比游戏的随性，《口袋妖怪》的动画在起步之初就比较难，在最初当久保雅一把已经热卖的《口袋妖怪》动画化的提案交到任天堂时，作为掌握版权的三方是无一通过，最后各个说服又打了各种包票，并在动画制作过程由游戏原作监督执行，这才通过动画化，所以对于动画的剧本和导演来说，做《口袋妖怪》动画的束缚其实蛮大的——当时的《口袋妖怪》已经是一款已经非常热卖的黑马级游戏，原作的版权方随时可能会撤走版权，各位如果看《口袋玩家》每辑连载的《首藤刚志谈口袋妖怪》可以感受到当时对于编剧的压力有多么大。事实上，相对于原作中带着口袋妖怪战联盟夺冠军的路线，恰恰是动画赋予了《口袋妖怪》以热血、激昂、不服输、人与自然、人与口袋妖怪等方面的内容，毕竟动画上有专门的编剧。



▲从地里揪出虫子吃的波波。

而相比游戏，动画在吃的问题上虽然并不回避（或者说无法回避），但更多时候是将之含糊化处理，比如小刚在家里下厨的时候，你不知道他做的是素是肉。但是，动画的编剧不止一个，因此有时候也会出来一些与原作相悖的镜头，比如第7集华蓝市水族馆中游动的鱼，便不属于任何口袋妖怪，此外还有波波从地里啄出的虫子，喵喵对着月亮弹琴歌唱时飞舞在草丛中的萤火虫……这些其实作为早期的细节，甚至很多人会忘，表面上这个不关本篇专题的主题，其实这是一个非常重要的定位，即口袋妖怪是否等同于动物，或者说在口袋妖怪的世界中，除了人和口袋妖怪，是否还有现实中的动物。如果有现实中动物，那么人和口袋妖怪的相处其实更接近于宠物的那种特别的亲近，而未必是面对大自然众生的一切平等。其实不光是动画，即便在游戏中，形容鬼斯的毒气毒性时，也用到“2秒内把印度象放倒”来形容其毒性之大。



▲华蓝道馆水族馆的鱼。

而这些非口袋妖怪的动物出现在动画中，起码是过了游戏制作方的审核的，其实我们也可以那样说，起码在当时对于游戏制作方，到底该游戏没有动物也是比较难以确定的定论——游戏中好办，150种口袋妖怪就足够演绎得热热闹闹，可是动画中不一样，场景的细节往往不容忽视，以喵喵弹吉他为例，那些飞在草丛中的萤火虫，很显然不是

后来第三世代才出现的萤火虫和幻光虫（大小上就更对不上了），可如果没有会让意境大减。所以很多时候，早期的《口袋妖怪》其实有不少糊涂账的。甚至于小智的大钳蟹被传送到大木博士那里，他都担心自己的大钳蟹被大木博士吃掉，而打通电话后，大木博士也用“不如小茂的大螃蟹可口”来调侃小智的螃蟹个头小。如果结合接下来海难时火箭队想吃掉鲤鱼王，说明起码在当时的设定中，一方面有人和口袋妖怪以外的普通动物，一方面即便是口袋妖怪，也一样可以被吃掉——就和现实中的人类一样，口袋世界里的人类，其实也是食物链的顶端。



▲喵喵身边的萤火虫。

真正解决食物问题，动画和游戏其实一样，是也根据游戏中树果系统的引用及成熟，树果的引入让动画中的各种烹饪的食材得以展露，而且这种生长在果树上的食材不仅解决了吃的问题，这种随处可以采集的食材，更解决了小智一行携带食材的问题，而这个设定也一直沿用到今天，现在，《口袋妖怪》的动画中角色，大多数其实都已成为了素食主义者。

肉食性及草食性的外表特征

在我们开始说哪些口袋妖怪可能是肉食性而哪些是食草性时，首先那些官方图鉴中提到捕猎或以何为食时的就不在这里的探究直列了，因为官方已经认定，我们只说说些图鉴说明中比较中性的。而这里我们说得主要也都是那些自然性质的口袋妖怪，也就是有血有肉的，而非那些钢筋铁骨、矿物质或者说幽灵鬼怪啥的，只说纯自然的那些。



而这些自然性质的口袋妖怪按照其栖息范围，我们可以分为：水中和陆上两大块，其中水中包括深海、浅海、河流、池塘和沼泽，而陆上则可分为草原、平原、山林、洞窟、城市等，又可以按照种类来分为怪兽、走兽、飞鸟、鱼类、虫类等等。我们既然是漫谈，自然就不太拘泥于形式，这里就说说不同物种的食肉性及食草性的特点。

先说走兽这一块，陆上比较大型动物中，无论是远古还是现代，普遍都具备矫捷的速度、尖利的牙齿、强大的咬力以及强有力的爪子。因为它们要面对的猎物本身就是要么跑得快，要么皮糙肉厚，要么本身具有防御利器，无论怎么说对肉食类来说，这些都是必备的。

而远古的也差不多，最具代表性的暴龙便拥有巨大的大颚所带来的让猎物胆寒的咬力。虫子则相对难区分些，但其中称得上优秀猎手的，则是静如处子动若脱兔的螳螂，以及自由飞行停留于空中任意地方的蜻蜓。相比之下，鸟类和鱼类这两大众类简直很难找到纯粹的素食主义者，基本上是大的吃小的，小的吃更小的，然而在海洋和天空，这些处于食物链上层的霸者们还是有些共性的，比如猛禽们的钩嘴、钩爪以及张开足供盘旋的大翼；鱼类则往往如鲨鱼一般性情凶猛且牙尖颚大，而且和陆地上的肉食者们不同，生活在水中没有支撑体重的顾虑、尤其是海洋中的物种，可以长得非常大。





而相比于肉食性，草食性的特点则多种多样，有的皮糙肉厚，有的体型庞大，有的奔跑极快，有的长角……可以说，角和蹄子其实是食草动物的重要特点。而水生的基本看不出来，因为鱼类中所谓的温顺也只是吞食比自己小很多的小鱼小虾而不会发生什么惊心动魄的战斗，长相上也不至于太狰狞，而以虫为食的鸟类同样保持着可爱……总之，除了捕猎同体型的会显出凶猛一面，如若双方从人的角度看都比较小且双方体型相差特别大，就不会感到凶残了。

丛林法则 开篇：来自传说的顶点口袋妖怪





◀▲恶龙和哥斯拉，《口袋妖怪》中很多以它们为原型。

这里我们先不说飞禽走兽，先说一种在口袋妖怪世界的食物链中可以高高在上的一个群体，这个群体并不多，但在游戏中往往以极其强悍的强者出现，而这些中又不乏来自传说中的怪兽，如欧洲的飞龙、日本的哥斯拉等，其中飞龙一族上镜率极高，然而哥斯拉那种双足步行的怪物却很难在这里露脸，一大重要原因初代的底子就没打好，像快龙便无论怎么看都不是肉食性猛兽。而巨甲龙、哥特拉王虽然地盘意识强，但幼体形态都明确地分别写有以泥土和钢铁为食。尼多王虽然看着像是怪兽但其和尼多后进化之前的形态无论怎么看都是食草动物；同样的还有铁甲暴龙和战车暴龙，尽管站立行走嘴巴大，但并没有咬相关的技能，而最初的形态铁甲犀牛也依旧是典型的食草动物。戟牙龙则更直接提到其食物为树果。古拉顿帕鲁基亚这些神兽又不在本文讨论范围内，所以，就和飞龙放在一起，作为怪兽类型率先登场吧。

飞龙归来·喷火龙

喷火龙能看出非常典型传说中飞龙的特征——长有翅膀能飞，能吐火，算上翅膀有6肢。在古代欧洲的传说中，这种飞龙往往是为害一方的凶猛怪物，都要勇士们冒着生命危险去消灭；而喷火龙则不然，是大家由小火龙开始培养，逐渐培养成为帅气的飞龙，尽管按照现实来说其身体有些大，但对其飞行完全不影响。虽然游戏中已知皆为训练师所有，但那些被放生的，是否会凭借其优秀的飞行能力和喷火能力，而成为雄霸一方的怪物，也说不定呢。



梦想的翅膀·血翼飞龙



在图鉴的介绍中，血翼飞龙也是会喷火的（游戏中也同样能学到火系技能），而作为准神，其综合能力则高于喷火龙。和喷火龙的成长一样，血翼飞龙在幼体时代也是没有翅膀的，但幼体却继承了父母翱翔天空的执念，因此会一次次从山崖上跳下，而后进化成拥有坚硬外壳的一段进化形态后，硬壳内积蓄能量发生着变化，最终成为展翅翱翔的飞龙。但脾气比较暴躁，而从大嘴巴和尖牙看，同样是食肉的主。

陆空之鲨·叠翅鲨龙

尽管是正宗的龙系口袋妖怪，但是外表上和飞龙有不小差异所差异，某种程度上看似乎可以算作是哥斯拉类的代表。这种口袋妖怪的速度快，不仅能奔跑，还能快速展翅飞行，速度能达到超音速——而且这个家伙是个不折不扣的猎手，凭借这种灵敏、高速以及自身能力的强大来捕猎，尤其是翅膀本身还会产生气刃。



冷血生物·棘飞龙

五世代登场的龙系精灵中，除了牙龙一家是吃果子，另外两家都在图鉴中明确提到捕猎，



而这个棘飞龙很有意思，经常穿梭在大岩蛇和掘地鼹鼠们挖出的隧道。棘飞龙按照现实来说，就是一种冷血动物，那双翅膀的主要作用是吸收阳光，否则体温下降到一定程度就不能动了，如此看来其钻隧道的原因大概是抄近路。由于常年钻洞穴，所以脸上的皮肤也比岩石还硬。由于动作慢，棘飞龙捕猎也往往选在洞窟狭隘之处，于狭路相逢处制服猎物。

www.dooland.com

吃光一切·三颜龙

三颜龙是真真正正长了个恶龙的外形，小时候视力一直不好导致乱冲撞，大一大进化出两个脑袋又互相不服，都要比对方吃得多，结果苦了它们共同胃……最终进化成三颜龙，吃光一切，把一切可动的都视为敌人，唯一的好处，是双臂末端的脑袋没有大脑，统一听从脖子上的那个指挥，不会出现三个脑袋各持己见打成一团的事。



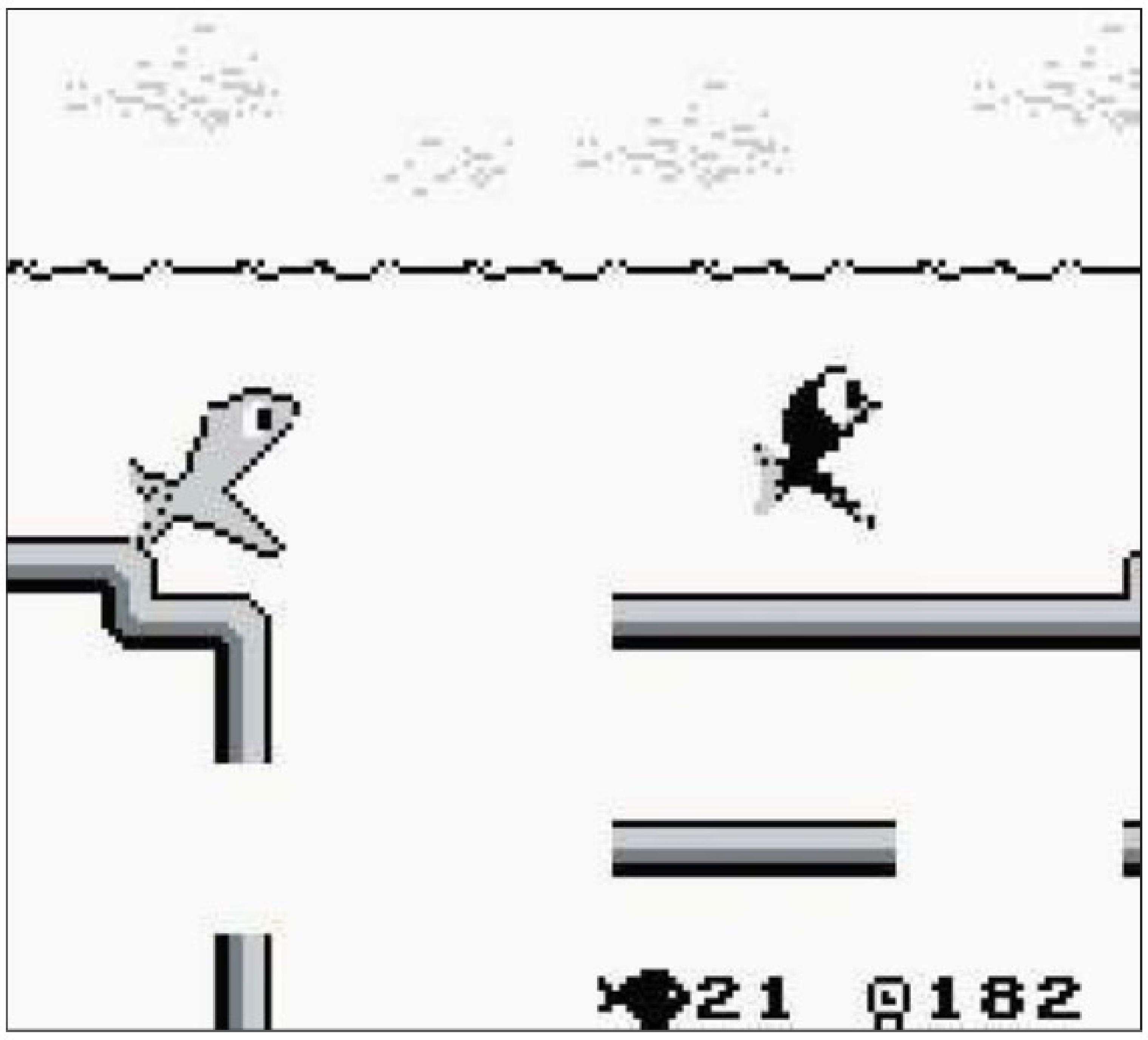
暗夜杀手·音波飞龙

六世代新增的这个飞龙，长相上看着同样比较邪，习惯于在星月无光的黑夜外出，其捕猎便是在黑暗中发动袭击，是那种夜战中称得上无敌的强大精灵。





丛林法则一、水系法则：大鱼吃小鱼



▲早年GB上的游戏《大鱼吃小鱼》，简单但完美诠释了水中的丛林法则。

正式说口袋妖怪们的丛林法则了，这里我们从水系这个庞大的属性群开始。尽管属性上大家都被划为一类，但光孵蛋组就有水1、水2、水3这三个，如若论起生存地点，则更能分成海洋和淡水，而海洋虽然可分为深海和浅海、淡水则可分成江河湖泊以及池塘沼泽，但很多口袋妖怪的位置很模糊，故都没有细分。既然是生态链，我们就生存地点开始说起。而为了以后叙述分类方便，属于远古的以及极地的水生口袋妖怪（包括小球獭和圆企鹅这样的主角），我们就都不在这里说，以后在远古篇和极地篇中会说到。

海洋

从海滩到深海·皮皮鲸、鲸鱼王

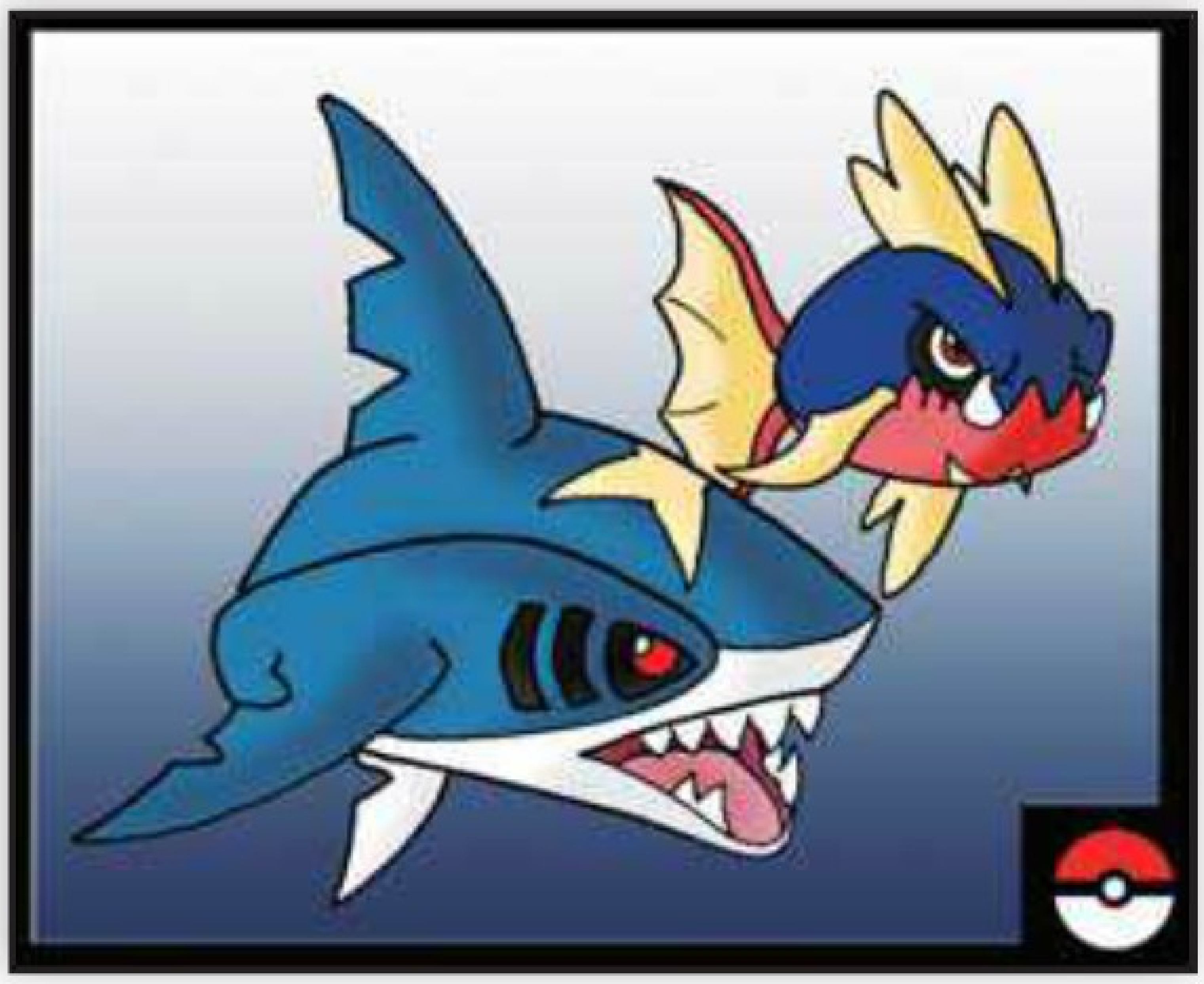
鲸鱼王是体型最大的口袋妖怪，和现实中的蓝鲸一样，虽然也是靠肺呼吸，但只要吸进空气，便能潜下深海3000米。而在其小的时候，即进化前的皮皮鲸形态，不仅不待在深海区，甚至还可以像皮球一样跳到沙滩上去玩耍晒太阳——当然那是小时候，等到大了就没法去了，那么大的体型到了沙滩注定要搁浅的。而如此大的生物，无论在现实中还是在口袋妖怪的世界，想吃素都很难。这种大家伙必然是以捕猎为主——这点在官方的图鉴中也有提及，既然捕猎，那么它就可以有两种选择，一种是捕杀大体型的猎物，二是直接吞掉小的猎物。而《火红·叶绿》告诉我们，鲸鱼王的方式为后者，将成群地方猎物追到一起后，然后靠巨大嘴巴的吸力把身前成群的猎物一口吞下，再压出海水。是不是很有气势？



从江河到海洋·利牙鱼、巨牙鲨

和体型巨大的鲸鱼王不同，被称为海洋霸者的巨牙鲨的得名完全来自于其凶暴。其实在巨牙鲨的进化前形态的利牙鱼形态，其就以凶暴闻名。利牙鱼生活在淡水河流中，性格激烈，对侵犯其领地的入侵者绝不留情：总之有胆敢入侵他们领地的，要么是猎物，要么是敌人——当然，即便是敌人，面对这么一大群穷凶极恶的鱼，最终也还是变成猎物。所以划着小船闯进利牙鱼地盘的话，船被咬穿不说，人也更是凶多吉少。

利牙鱼正面鳍高0.8米，属于挺大的大鱼，所以尽管栖息在淡水中，但也绝不是一般的水塘溪流能容下，起码得是差不多的大江大河，而进化为巨牙鲨后，便一路回到海洋，成为了让很多海洋生物都头疼的“海洋霸王”。



海马成龙·墨海马、海刺龙、刺龙王

墨海马如其名字，个头很小而脑袋很大很卖萌的一种海产口袋妖怪，平常感受到危险，便放墨汁逃跑，以此躲避天敌，平日则吃水里的小虫和苔藓为生，等进化成了海刺龙能力加强，便开始去主动捕猎，捕猎的方法是搅动漩涡来削弱猎物进而将猎物吞掉，其漩涡力量之大足以吞噬渔船，虽然听起来很厉害，但鳍和骨头还是被人类做成了中药材。而继续进化成刺龙王的话，更多的时候则是低调地生活在深海动物中，尽管如此，它的一个哈欠甚至移动身体，还是会制造出漩涡来。

关于墨海马这一路描述的有趣之处在于：当其进化到第三状态，觉得二状态时太中二便打算去深海低调过日子，但没想



到却能力高涨。而骨头和鳍被做成中药，更是个无从吐槽的槽点……

拟态者的航船地狱·藻海马、藻海龙

藻海龙及其进化前的形态藻海马，其外表都是非常典型的拟态，看起来犹如腐烂的海藻，一旦有猎物靠近便会被其释放毒液猎杀。进化后虽然体型增大，但捕猎方式并未有多大变化，而且随着其进化，毒液也非常厉害，轮船如果误闯进其聚居的海域的话，便会被其释放的剧毒腐蚀掉船身从而造成沉船。



来自近海的猎手·小电鱼、电鳗鱼、电鳗王

说实话，电鳗王一家尽管看外表是正经的脊椎动物，但其吸盘嘴巴的形状有点像腔肠动物门的低等生物，虽说看着重口，但那也是电鳗王一家的重要捕猎器官——吸盘。这一家在图鉴里也是不折不扣的食物链上层精灵，其中小电鱼是一群在一起放电；电鳗鱼则是用身体缠上猎物然后放电；电鳗王则可以爬到岸上去捕猎，其方式便是用口上的吸盘吸附在对方身上同时，再用四个方向的尖牙将猎物紧紧锁住，同时放电，待猎物放弃挣扎后便被拖进海中吃掉——电鳗王的这种习性，其实看起来还有点像鳄鱼。



水母成长日记·、毒刺水母

水母在《口袋妖怪》的前期作品的海域中分得极其广，几乎每在海中冲浪几步，便一顿遇敌音效，而刷出来的几乎99%都是玛瑙水母。在前几作游戏的世界观中，玛瑙水母扮演的就是在浅海漂荡，而且时不时被钓鱼的给钓上来。惟一欣慰的，大概是在这么无法以数字计的玛瑙水母中，还有其进化形态毒刺水母，即便不活捉，起码经验值多出不少。而在图鉴的介绍中我们可以知道，进化后的毒刺水母不再随波逐流，而是自由自在地舞动着80根触手在海中游动，发现猎物时便伸长触手缠住猎物，并将毒素注射到猎物体内，以此法来捕猎。

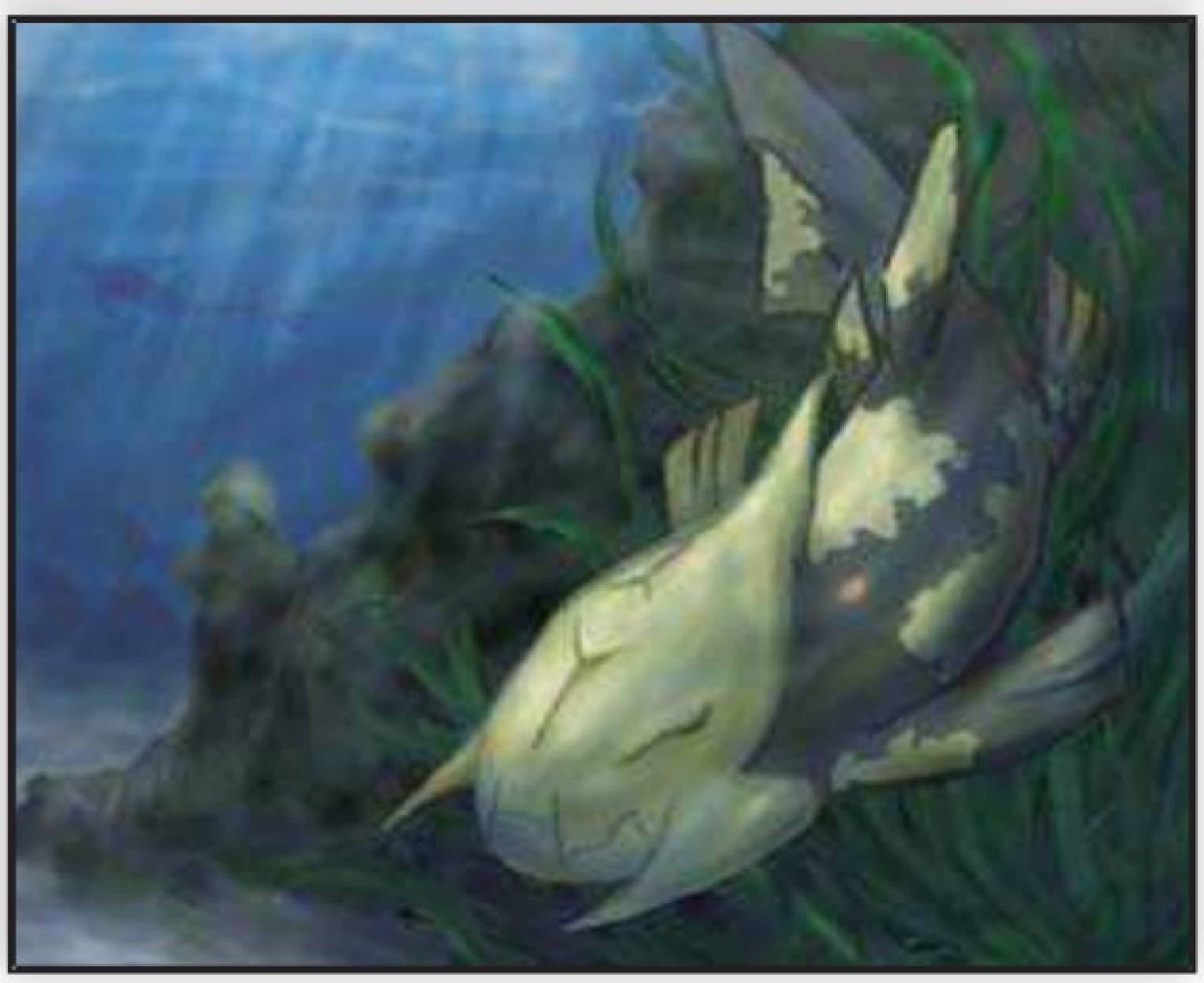


深海鬼影·普露水母、布伦水母

和浅海常见的玛瑙水母以及毒刺水母不同，有着鬼系身分的这一家水母，听起来还是有些阴森的。未进化前的普露水母在发现猎物时，会用轻纱般的胳膊把猎物缠绕上，再施以麻痹，当麻痹得差不多了便拖下8000米的深海；而进化之后更神秘，据说会吸走失事船只上的船员们的生命。而在很深的海底，更有布伦水母们用失事船搭建起来的海底城市——总之，由于是鬼系，所以听起来总是比其他的多一些让人脊背发凉的段子。



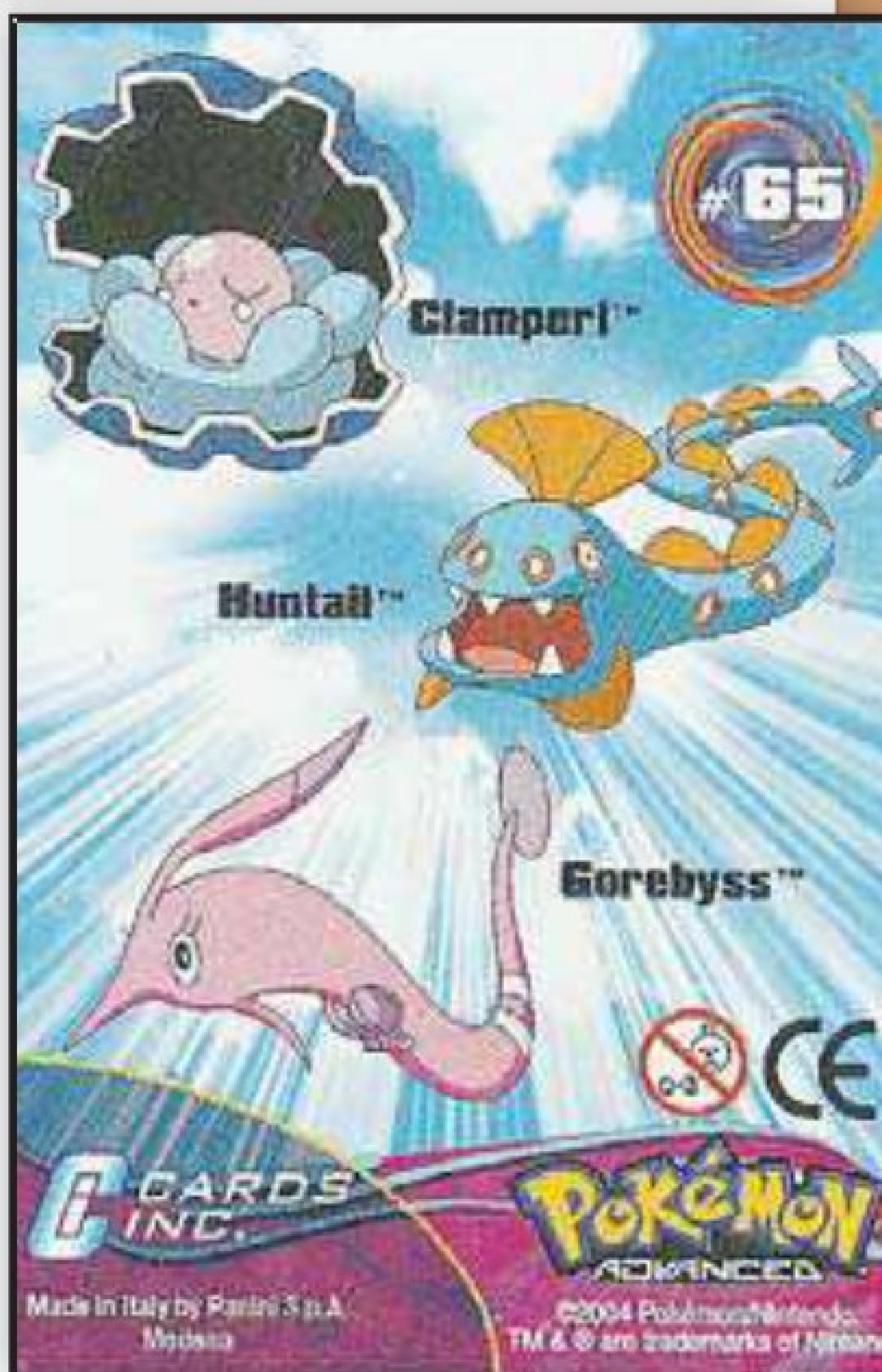
海底活化石·古棘鱼



如果说有关深海的水母建立的沉船帝国啥的有点都市传说的意味，那么1亿年前仍然幸存的远古鱼类被发现，则不得不说是人类科技进步的功劳。作为远古鱼类，古棘鱼和1亿年前完全一样，不紧不慢地生活在深海的海底。到底多深没有记载，但其岩石般坚硬的外壳，应该是保证其在深海之中活命的关键，而在深海底，这身外壳除了为它抗压，也使得其在深海之下鲜有天敌。

珍珠家族·珍珠贝、猎斑鳗、樱花鳗

由于《红宝石·蓝宝石》增加了潜水的设定，因此《宝石》版会有专门的深海生日太系统，而行走于海底水草之中，最常遇到的口袋妖怪大概就是珍珠贝了。看似默默无闻的珍珠贝，实际上在用一生的时间去制造其一生中惟一的珍珠。而甲壳对于它们开始来说，除了指路，也能起到夹紧猎物的作用。而如若是在进化时产生的珍珠，据说还会有不可思议的力量。



珍珠贝的两个进化形态也都生活在海底，由于位处深海，所以身体也都很坚硬。其中猎斑鳗外表上看就是典型的肉食型精灵，其捕猎方式为点亮小鱼形状的尾巴来吸引猎物。而樱花鳗则是素食主义者，尖尖的嘴巴便是用来吃岩石缝隙的海草，而且到春天时身体也变成更加鲜艳的深粉色，但终究是漆黑的深海海底，颇有一种酒香但巷子更深的惋惜。

陷阱明灯·双灯鱼、大灯鱼



深海是漆黑的，而在这一片漆黑中如果有灯光，你的感觉会是怎样的呢？其实在本该一片黑暗的海底出现灯光，要么幻觉，要么陷阱。而用光来吸引猎物的不仅有前面猎斑鳗，还有跟双灯鱼和大灯鱼。在进化前还是双灯鱼时，经常会使用两个触须分别做正负电极去电麻敌人，而大过灯是电系，但并不在水中放电，而是发出强光令猎物瞬间眩晕，再将猎物吞下。相比珍珠贝一家，它们也算是出道更早的海底口袋妖怪了。

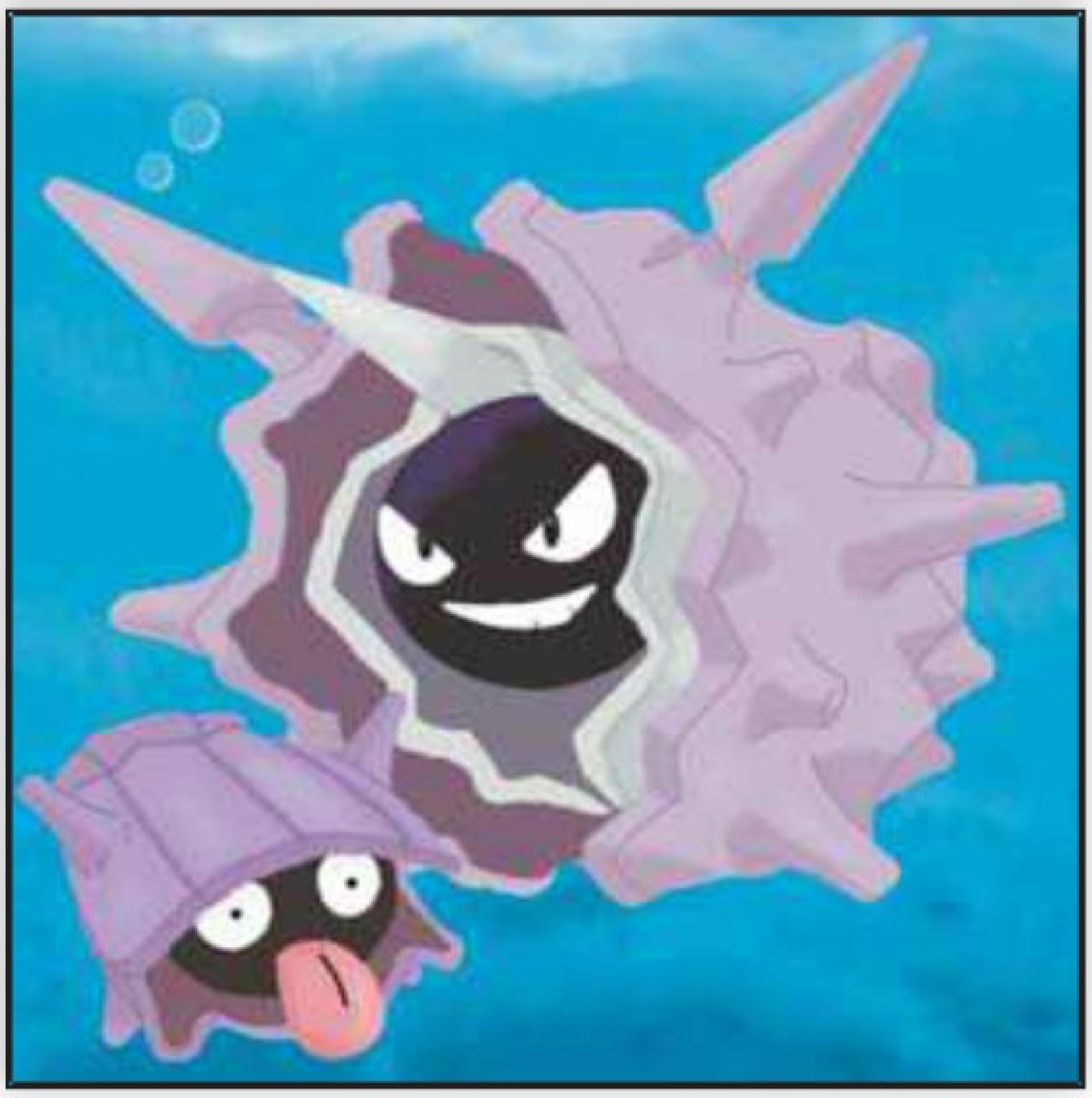
海底世界的舞者·蝶尾鱼、蓝翅鱼

在第四世代增加的一大票新口袋妖怪及新进化形态中，蝶尾鱼以及进化形态蓝翅鱼看起来似乎更像是观赏鱼。不过就像笔者前面说的，水中的生态系统之下，外表再温柔可人，也可能是冷酷的猎手。蓝翅鱼便是其中之一，尽管有着“海底狩猎凤蝶”的美誉，但大多数时候都是贴着漆黑的海底游走，只有在捕猎时才点亮身上



的花纹，当猎物被吸引靠近，便会被蓝翅鱼给吞掉。

浅海下的挖沙者·长舌贝、铁甲贝



长舌贝和铁甲贝也算是生活在海底的口袋妖怪，只不过相比于珍珠贝，这一家是生活在比较靠近海岸的浅海的海底，并且长舌贝也会制造珍珠。长舌贝的壳非常坚硬，可以弹开一切攻击，但壳内的本体还是比较柔弱的。进化之后外壳更加坚硬，如果对这个高防御的需求度不是多高，还可以让铁甲贝破壳强化，刹那间成为高速的物攻手。当然，仅仅是进化成铁甲贝还根本不能让长舌贝成为话题的中心，更让人津津乐道的，是其咬呆呆兽的尾巴、脑袋以及MEGA进化后其贝壳上的表情……

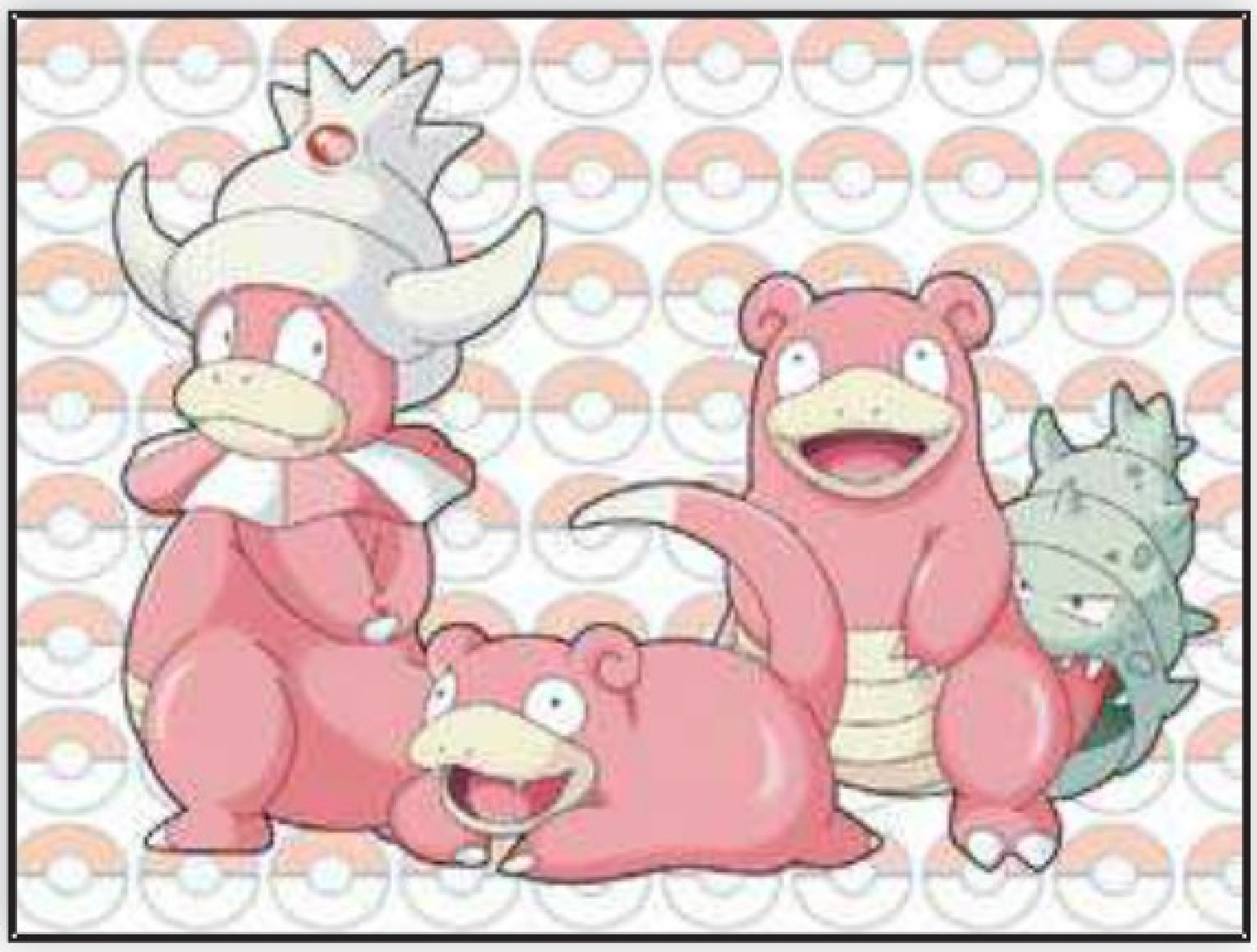


▲呆河马MEGA进化时的长舌贝大特写……

又呆又慢又悠闲·呆呆兽、呆河马/呆呆王

呆呆兽最近非常火，官方还专门给其搞了一系列活动及周边，更弄了一曲很洗脑的《呆呆兽之歌》。呆呆兽的动作很慢，最擅长的则是垂钓，把渗出甜蜜汁液的尾巴伸到水里去钓鱼。很显然，这是呆呆兽日常饮食供给的主要来源，而这种悠闲的食物获取方式，也非常符合其又呆又慢的性格。但经常会忘了自己在干嘛，甚至有时被鱼咬住了也懒得去动。就算碰到狠家伙给咬断也没事，还会再生出来。不过有时会被神奇的长舌贝给咬上，于是呆呆兽便进化成了呆河马。因为美味的尾巴尖被长舌贝给咬住了，所以呆河马只能下水去捕食。若不小心被长舌贝咬上脑袋，更会进化成呆呆王；而在呆河马的状态下，如果携带的MEGA石和训练师发生共鸣还会发生进一步的MEGA进化——长舌贝继续把整个呆呆兽都吞进去，进而呆呆兽则像穿马甲一样把头和胳膊伸出来。

尽管呆呆兽显而易见是水生精灵丛林法则中的一环，但其设定时预留的槽点实在是太多太多……



淡水海水都有份·水枪鱼、桶章鱼

水枪鱼是高度大约在60厘米的一种鱼类口袋妖怪，躲在水中用口发射水流，来将空中的猎物击落——还有的则在出现巨翅飞鱼或小球飞鱼的场合，吸附到其翼状鳍下，来吃其进食时掉落的残渣。而自己进化后，水枪鱼则完全变成了一个物种，成为了章鱼，不仅如此，原本发射水枪的本事都没了，通常捕猎的方式变成用触手缠住猎物往坚硬的脑袋上撞……

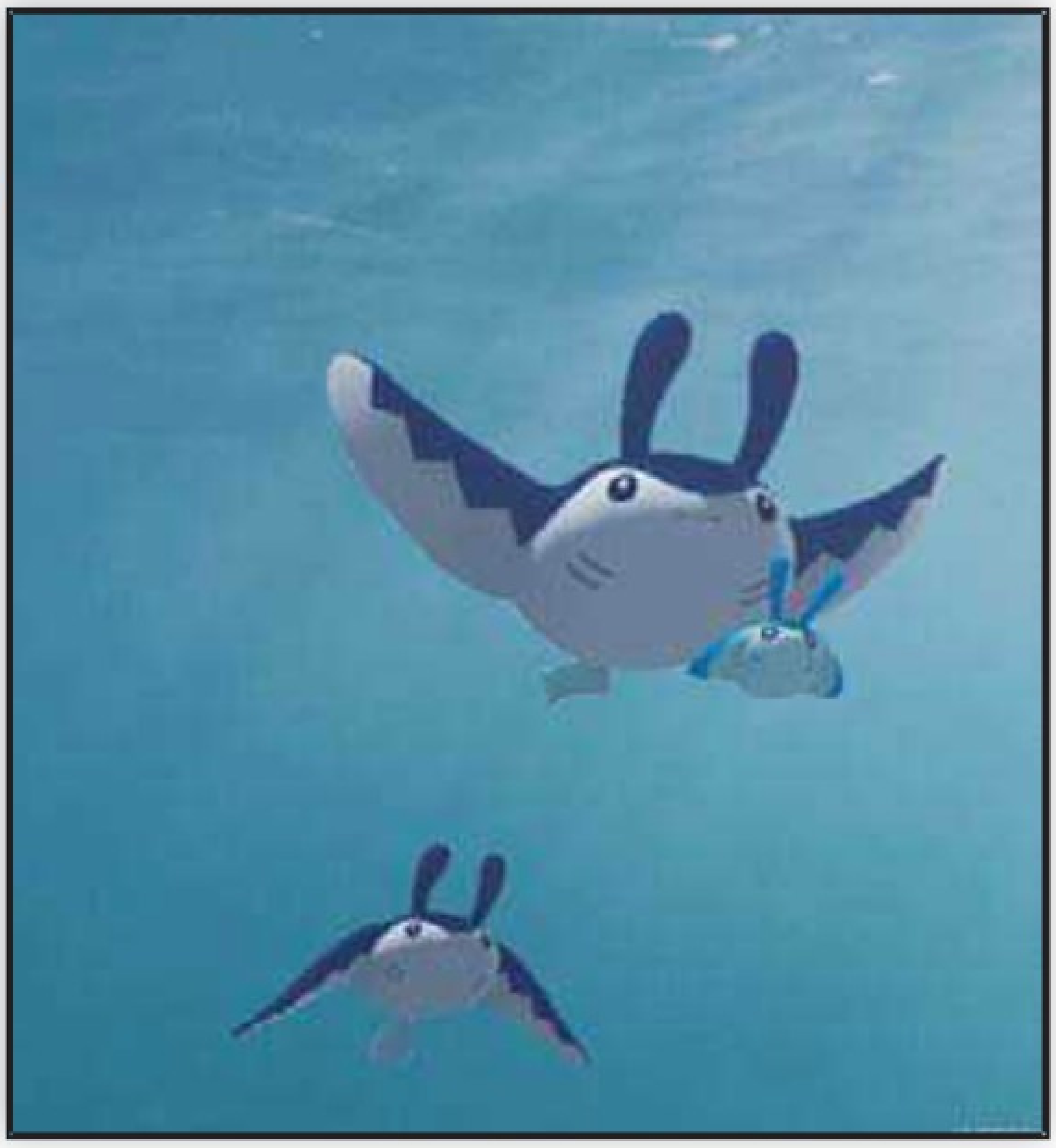
这里涉及到一个问题，就是如若单从水枪鱼自身的生态系统来看，其生活环境应该是池塘或小河溪流等淡水中，事实上，水枪鱼在《金·银》中刚刚出现时也的确是如此。可它寄付的巨翅飞鱼却是不折不扣的海洋口袋妖怪，而且其进化后的章鱼亦是典型的海洋生物，所以推断：水枪鱼，应该是在河流和海洋中都有生存的一种精灵。



跃动的舞者·小球飞鱼、巨翅飞鱼

无论是小球飞鱼，还是进化后的巨翅飞鱼，其实都长了一张萌物的脸，在晴朗的日子，它们还会跃出水面，其中小球飞鱼的动作欢快，而巨翅飞鱼则更表现优雅，即便是在海中，缓缓扇动巨大的鳍翼的巨翅飞鱼游动起来也相当有魅力。而飞鱼一家与水枪鱼的关系非常密切，在跃出海面玩耍时小球飞鱼往往是和水枪鱼在一起；而进化成巨翅飞鱼时，水枪鱼已经附在了其身上，以吃巨翅飞鱼进食时掉落的渣滓。至于飞鱼一家的进食，图鉴倒没细说，只是说在悠闲的游动中什么嘴里进了

什么就吃什么，整体上来说，应该还是小型鱼虾为主吧。



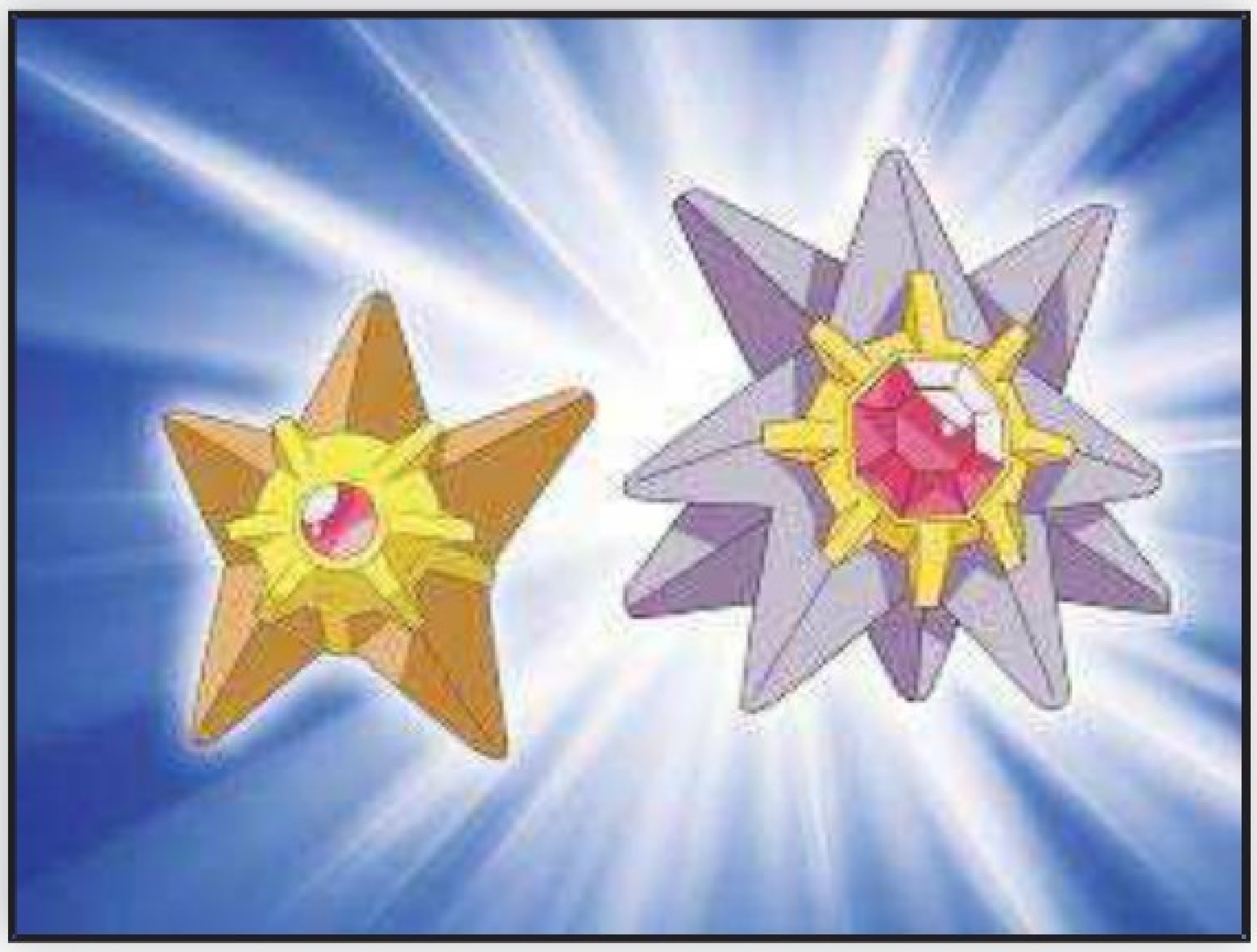
水流炮手·水枪虾、重炮虾

重炮虾及其进化前的形态水枪虾，也是和水枪鱼一样通过发射高速水流击杀猎物的口袋妖怪，不过它们是通过快速开合那特别的大钳子而形成高速水流，近距离甚至能击碎岩石；而进化之后，更加夸张的巨钳发射出的水流更有着击穿游轮的威力，而在遭遇天敌时，也会通过在水中发射水流的反作用力以60海里/小时的速度跑掉。总体上说，这一家是属于那种攻得上去也跑得快的类型，大多数时候应该不会吃亏。



谜之生物·海星星、宝石海星

海星一家早在初代就已登场，而且无论是速度还是特殊攻击都不错。不过至今为止，历作的图鉴都没提这个家族的生态方面，大都着笔墨于其核心部位，但也没少提到它们与宇宙的关系：如配合星星闪烁、夏天的夜里成群地去海滩上甚至进化后还能向宇宙发射神秘的信号，虽说一看就会联想到海星，但在口袋妖怪世界中，它们即便真来自宇宙也是说不定呢。



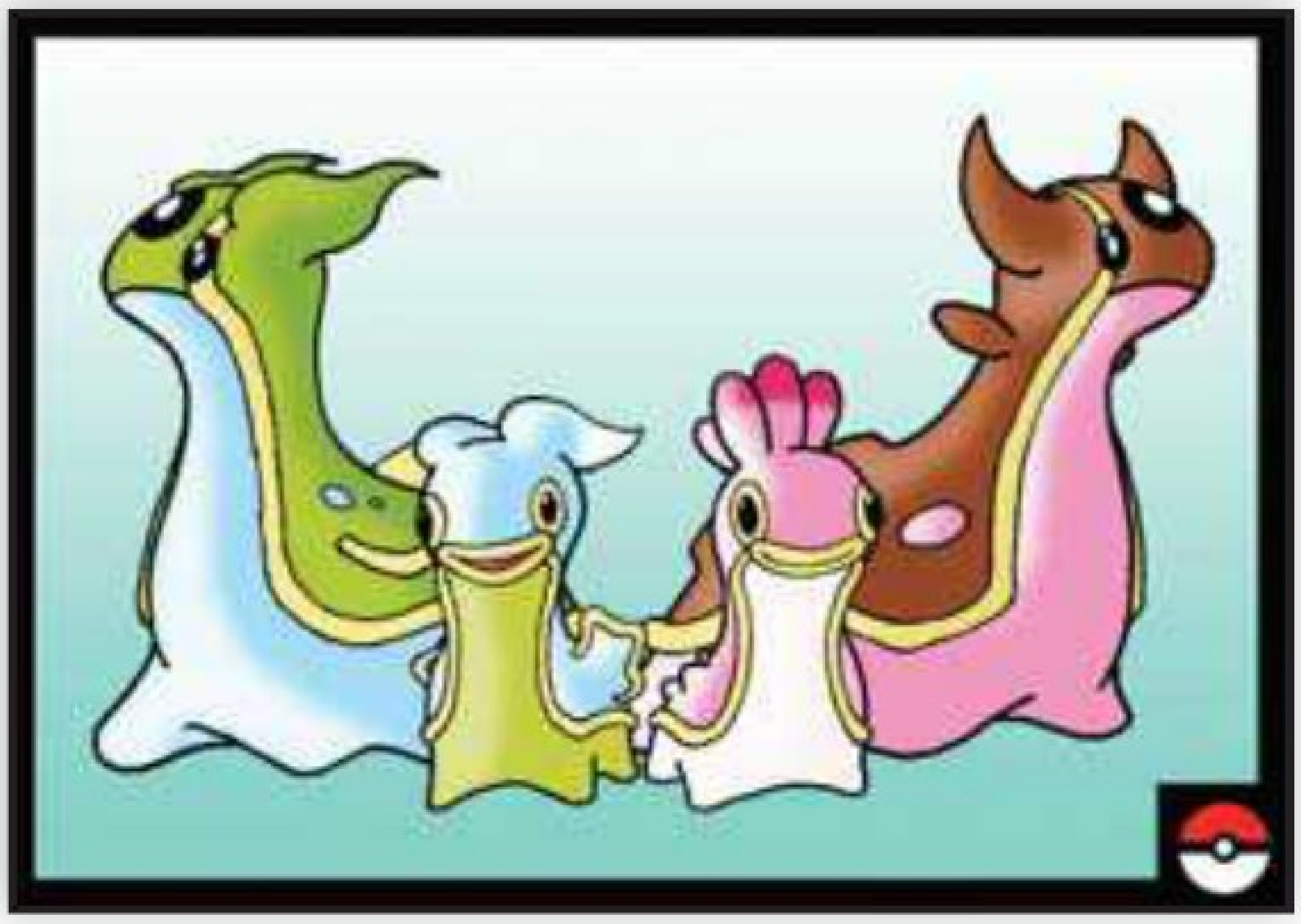
毒针御敌·刺河豚



刺河豚这名字来自于其遇险鼓胀身体的习性，事实上在游戏中，这种口袋妖怪都是在海里钓到的。刺河豚是典型的防御型，一旦有危险，便大量吞水把自己身体膨胀起来，如果对方继续进犯，便会向对方射向毒针。膨胀状态下高0.5米，放在普通鱼里自然算大的，但在鱼类口袋妖怪中绝对算不上，而且只有尾鳍，加上这种消极的防御式自保，虽然曾经因为剑舞+自爆的组合在对战中很热门，但在口袋妖怪的海洋生态系统中，刺河豚其实在食物链中是靠下的。

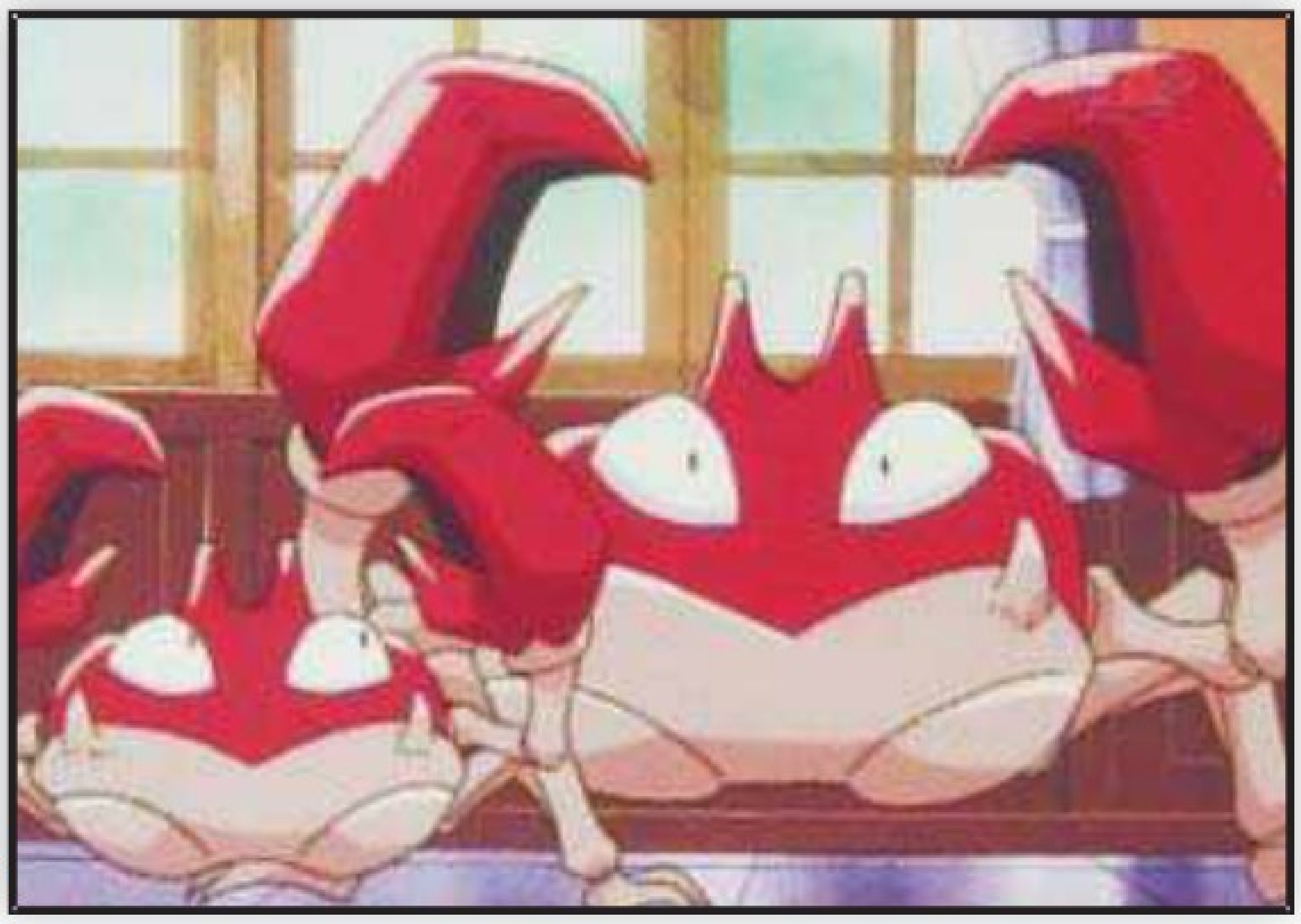
从岸上爬到浅滩·水蛞蝓、海蛞蝓

水蛞蝓在《钻石·珍珠》中开始出现，栖息在殿元山南北两侧，而这也导致了水蛞蝓及其进化后的海蛞蝓出现有不同的颜色及造型。水蛞蝓生活在水边，没有骨头的身体非常柔软。而进化后的海蛞蝓则更喜欢生活在近海的浅滩，虽然体型变大，但遭到天敌袭击时的选择还是从身体中喷射出紫色液体来掩护自己逃脱，而非战斗。水蛞蝓、海蛞蝓的食物构成不明，不过从嘴巴看应该也是各种碎小的杂食。



海岸边的泡泡·大钳蟹、巨钳蟹

大钳蟹及其进化形态巨钳蟹，无论在游戏还是动画中都是很悠闲的，这种全身裹着硬甲壳的口袋妖怪，一般的掠夺性天敌还真无从下口，因此它们的日子也可以说过得非常悠闲，在海滩上挖个洞，就地摄取小的生物或海水冲上来的腐肉，而钳子的作用基本也就用在做这个，食物充



足，这些螃蟹们就会吹泡泡玩，在海滩形成一道特别的美景，可如若食物缺乏，它们彼此间就会举钳相向了。某种程度上说，大钳蟹和巨钳蟹几乎是游离在水生精灵的食物链之外的。

集体之力·双生藤壶、藤壶勇士

在《X·Y》中新增的口袋妖怪中，双生藤壶属于那种让人印象深刻的类型，无论是一个身子上的俩脑袋还是两个脑袋上的表情都槽点十足。进化后更猎奇了……其实每个双生藤壶上的两个都是单独的个体，为了共同移动岩石底座的需要才两只使用一块岩石，若吵架其中的一个便会离开到别处，平常就吸附在石头上，避免被海水冲走的同时，也吃海水带上来的海藻等。进化之后则是7个藤壶的组合，但听从于头部藤壶的指令。和大钳蟹一家一样，同样在海滩生活的藤壶一家，其实也游离于水生口袋妖怪的生态食物链之外。



浊流的强者·水跃鱼、沼跃鱼、巨沼怪

作为《宝石》版的水系主角，能有野生资料其实也说明其设定时制作人的全面考虑。水跃鱼是水边生活在水边的口袋妖怪，虽然能下水，但睡觉时更喜欢把头埋在泥里；进化之后在泥水中的能力得到进一步加强，浊水中游得比普通水中还要快；至于最后的巨沼怪，便已经迁到了海边，同样是浊流中的强者，而且会用鳍来

感受海浪及海风，从而提前预警海上风暴。



夕阳之歌·乘龙

乘龙在大中体型的口袋妖怪中，其温和是出了名的，而且具有高智慧，可以听懂人类的语言、乐于接触人类、使得其族群……被捕捉到几乎濒临灭绝。即便如此，还是喜欢载人类航行，只是会在傍晚时候，发出如哀伤的歌声般的鸣叫，来呼唤同样幸存的同类。且不说乘龙在海洋口袋妖怪的生态食物链中的位置，其濒临灭绝的原因竟然是因为对人类的信任和亲善所导致的结果，不得不说是一个讽刺，但不是讽刺乘龙，而是讽刺作为食物链顶端的人类自己。



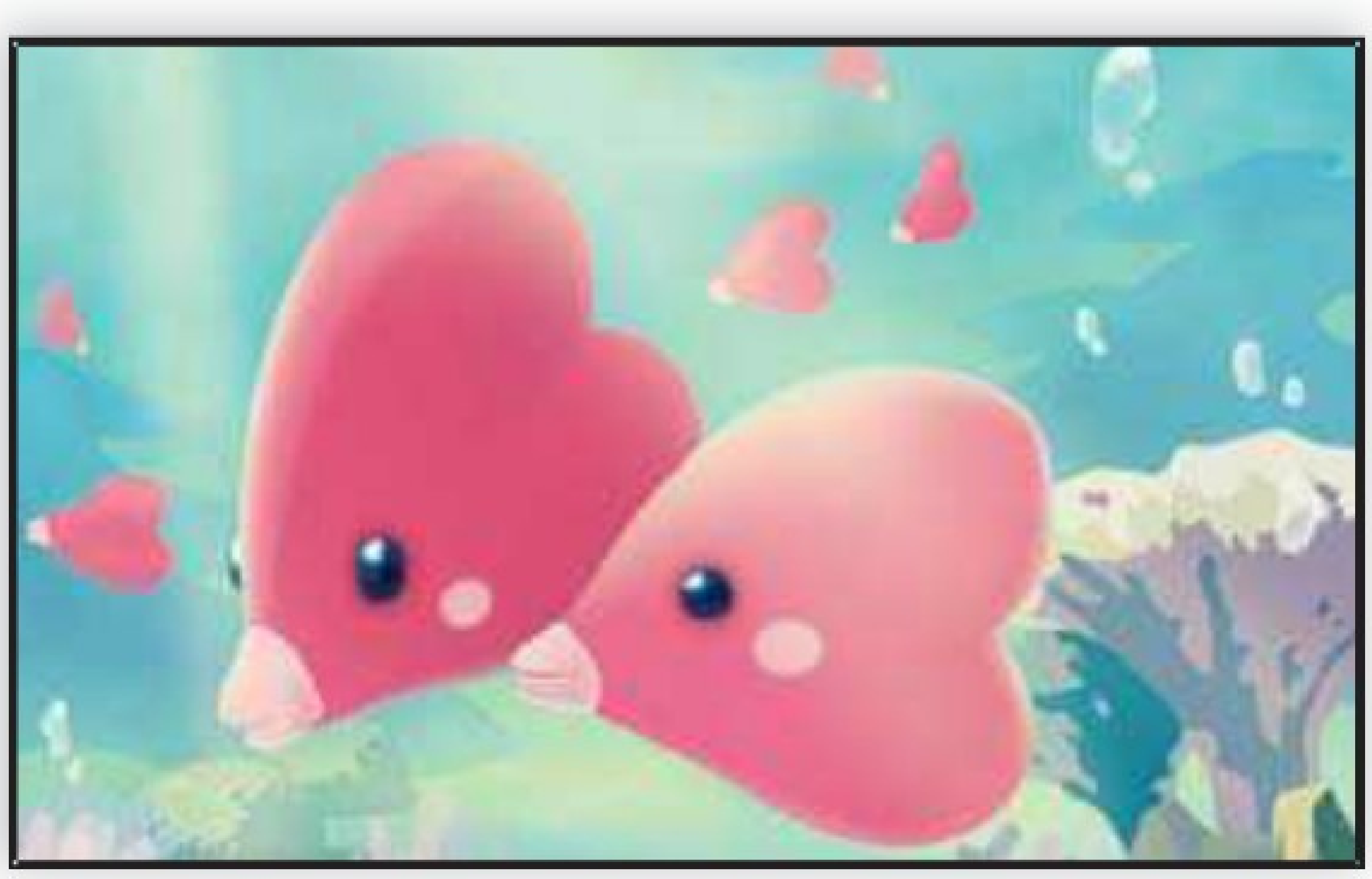
南部海域之花·太阳珊瑚



太阳珊瑚很可爱，但起码从外形上无法看出其运动方式，毕竟全身都是一个整体。头部顶端的珊瑚枝尤其漂亮，靠吸收水中养分成长，当无数太阳珊瑚们聚在一起，甚至会成为海岛。不过太阳珊瑚们对海水比较挑剔，尤其是污浊的海水中，会让其头顶端的珊瑚枝显得颓败不堪，只有在无污染的温暖海域中才会培养出漂亮的珊瑚枝出来。其实说到这里，我们可以看出太阳珊瑚其实已经不属于海洋生物系统之中了，感觉更像是矿物类的口袋妖怪们，借由吸收海水中的养分来成长。

暖洋之恋·爱心鱼

爱心鱼们生活在南部温暖的海洋中，以太阳珊瑚的珊瑚枝做巢，繁殖期大量聚集在珊瑚礁周围时把海水都染成粉红一片，其爱心形状记忆恋爱后相守到老的特性，使得它们也成为一些地方人们表达爱意的礼物。其实若从结构上看，爱心鱼的游泳水平不会比刺河豚好多少，甚至没有尾鳍。不过重在数量大，而且穿梭于珊瑚礁中，对自身其实也是一种保护。

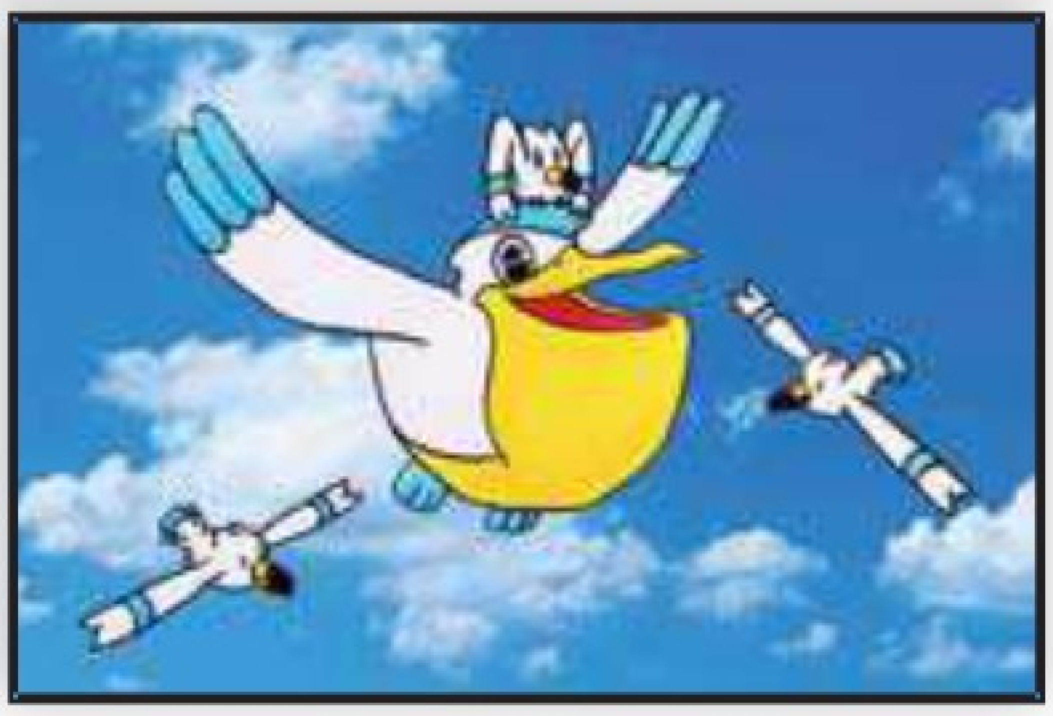


海洋之医·翻车鱼

翻车鱼身体上下鳍的累计高度达到1.2米，算是一种不小的海生鱼类，《黑·白》中刚公布的时候曾被猜测为爱心鱼的进化型，事实证明二者没有任何联系……虽然翻车鱼看着怎么都不像善茬，但心地却出奇地好，其身上的特殊黏膜本身就具有治疗恢复的作用，因此当发现受伤的口袋妖怪时，它去用鳍去抱本身就已在治疗了。还好，这种又肥又大而且还亲善的大鱼，并没有像乘龙那样杯具……



海空的猎手·长翅鸥、大嘴鸥



提到海洋的生态和食物链，就不能不提海鸟，虽然身为飞鸟，但其本身高高在上于海生物之外，同时又可以突袭捕捉海中猎物，所以海洋的最后两个，我们给长翅鸥和大嘴鸥。其实作为海面上遇到为数不多的飞行系口袋妖怪，它们的图鉴中还真没提到捕猎一说，像长翅鸥倾向于其在海面的滑翔，大嘴鸥则是用大嘴巴护送幼鸟，而大嘴鸥的进食方式，则是贴着海面时张开嘴，把海水和食物一起捞上来……海面的食物无外乎是海面的小鱼，而从大嘴鸥1.2米身高来推断其嘴的大小来看，想捞起鱼类口袋妖怪还是很有难度的。

淡水系

终于把海洋的那一大堆说完了，这里我们来说说淡水系的口袋妖怪了，这里把大到江河湖泊、小到溪流水塘乃至沼泽，都放在这里一起说。淡水系和海洋的不同之处在于，除非是大的江河湖泊，否则对于大多数中体型甚至小体型的口袋妖怪，都不会存在有天敌，虽然口袋妖怪的数量已经达到721种，但其实细分到不同的区域，还是会发现种类上的严重不足……

从弱到强·鲤鱼王、暴鲤龙

鲤鱼王堪称是官方钦定的最弱口袋妖怪，哪怕会跳得再高，依旧没有用处……而鲤鱼王也随波逐流，冲到哪算哪，而之所以活得这么洒脱，是因为鲤鱼王的皮极其坚硬，坚硬到无论是人还是口袋妖怪，想去挑战其外皮硬度都成为一种很无聊的事。很显然，鲤鱼王们这这种浑浑噩噩的生存状态与培养成暴鲤龙需要的等级实在相差太远。

但遇得少不等于遇不到，某个训练师的遗弃或其他，很可能让中间某一条即将达成进化条件，从而变成暴鲤龙，一旦发怒进入暴走状态，往往就会带来灾难。此前就有如摧毁整座城市、连续暴走一个月等的记载，之所以进化前后变化如此之



大，则是因为进化时脑细胞的结构发生了改变。而不管是暴鲤龙还是MEGA进化后，其尖牙大颚的特性都非常符合肉食动物的特征，推测的话，这个狂暴的生物的食物不仅是肉食性口袋妖怪，而且是体型比较大的掠食者。

从丑到美·笨笨鱼、美丽龙

笨笨鱼和鲤鱼王常常被放在一起，可以说一个最丑、一个最弱，但进化后都一雪前耻，非常励志，所以逆境中的我们也一定对自己要有自己信，不然对得起自己游戏培养的美丽龙和暴鲤龙么？好，言归正传，和几乎到处都是的鲤鱼王不同，笨笨鱼尽管丑但绝不轻易露面，往往在某个不起眼又比较脏的河流的某处扎堆，过自己的小群体日子。进化后则主要喜欢生活在湖底，当人们出现争吵时会现身，以自身的美丽让吵架的双方都忘记争吵，整体来说又是个通人性而温柔善良的口袋妖怪。而笨笨鱼们本身呆的地方隐蔽，进化后体型又大，因此美丽龙算是典型的逍遥派——至于美丽龙的食物，应该就是那些不会让美丽龙狰狞恶斗的小鱼吧，毕竟这么大的口袋妖怪想靠吃水草水藻来解决吃饱的问题，还是不大现实的。



水炮在肩·杰尼龟、卡咪龟、水箭龟

杰尼龟这一家的栖息地说实话很难说，因为动画里在加入小智的队伍时，杰尼龟们竟然是住在城市，颇有点忍者神龟的味道。而之所以放在这里，则是对现实原型的参考。毕竟杰尼龟这一家既不像是陆龟，更不像是海龟。而从图鉴中，我们可以看到的大多数是对其喷水技能的描述，以及小时候缩壳的习性，之所以没谈自然属性，第二形态时因为容易联想到长寿因而被很多人养。也可以说，杰尼龟已经是与人类社会交融非常紧密的口袋妖怪了。



成长的狩猎者·小锯鳄、蛮力鳄、大力鳄

大力鳄一家是二世代的水主角口袋妖怪，大概是原型鳄鱼的关系，所以游戏的图鉴在描述这一家子时，诸如咬住不放、撕碎猎物等的描写都多次出现。其实小锯鳄去咬大多数还出于新鲜，而蛮力鳄的咬则是动真格的了，别管要对没咬对，只要咬上了，除非把牙给挣掉否则绝不松口（不过牙掉了很快也会长出来）。第三形态才是真正有经验的不猎手，如平常行动迟缓，但扑咬的动作非常迅速，而一旦咬上，便甩动强有力的脖子来把猎物撕碎，看得出这一家都是野外狩猎的好手。



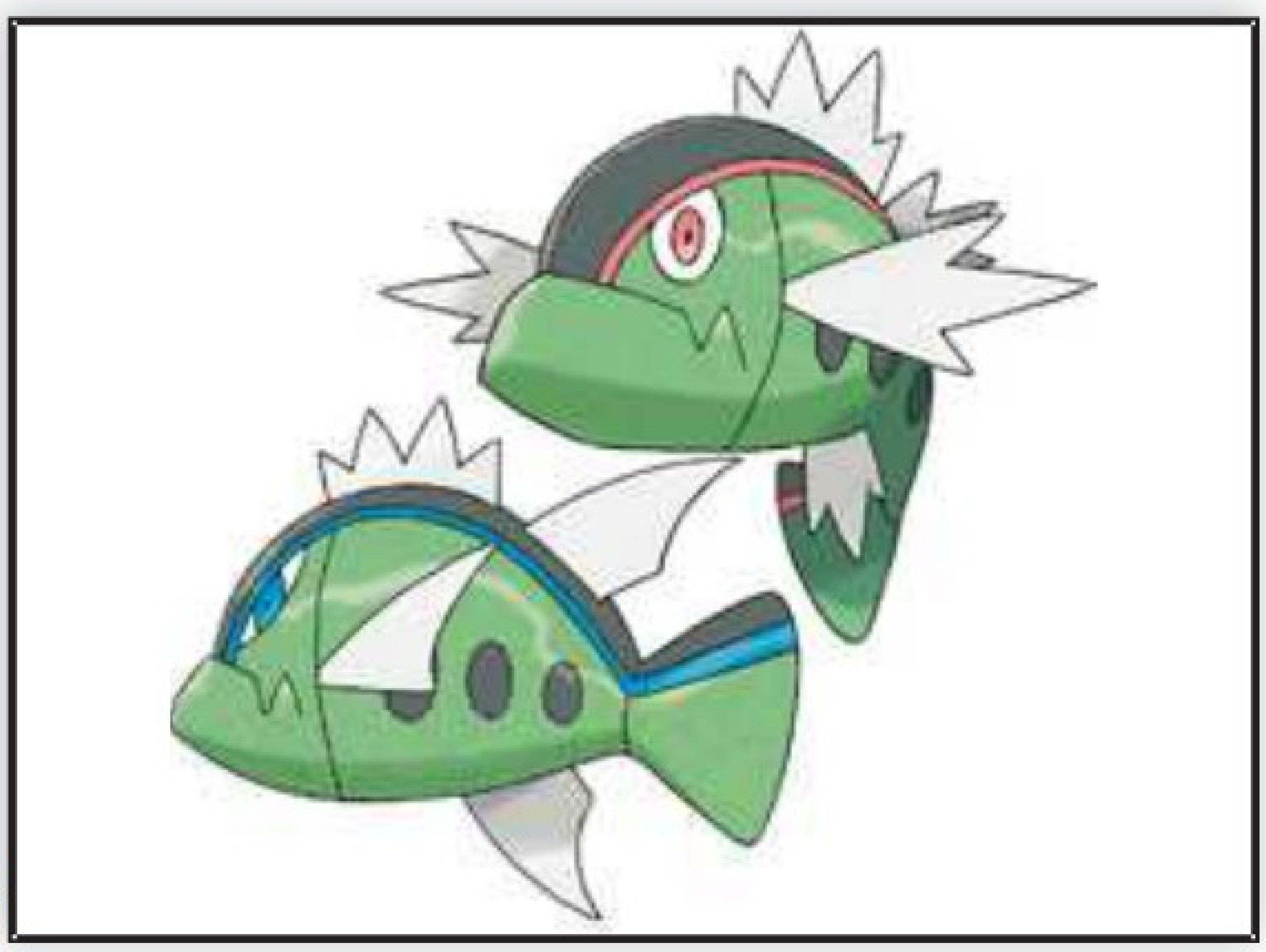
疾风忍者·泡泡蛙、兵长蛙、上忍蛙

如果看这忍者蛙一族的话，会发现和水箭龟有很惊人的相似之处，就是其描述除了最初形态用泡泡减轻伤害外，兵长蛙的快速攀塔以及上忍蛙的水手里剑，都是长期和忍者并肩作战的结果，基本不受丛林法则的影响了。



泾渭分明·巴斯鱼

前面我们说了，巴斯鱼在《黑2·白2》中被定性为一种美味的鱼，那么在水生口袋妖怪这个食物链中间是什么地位呢？答案首先是同类间暴躁好斗，尤其是不同颜色之间，而且作为高度便有1米的大鱼，巴斯鱼也是一嘴的尖牙，不过按照图鉴的介绍，这种鱼的尖牙之间大概更多的时候是用在同类彼此间的撕咬打斗上了，不过按照水中“大鱼吃小鱼、小鱼吃虾米”的生态圈，体格大牙齿锋利的巴斯鱼大概也是伊宿地区淡水流域的一霸，这从那完全不输给鲤鱼王数目就能看出来……



身体溶于水·水精灵

水精灵是初代《口袋妖怪》伊布的分支进化形态之一，这个形态的细胞结构很特殊，和水分子类似，因此水精灵可以像溶于水里那样将自己藏身，此外还能感受天气变化等。从可爱的外表来看，水精灵很显然不是什么肉食类，甚至于不是水中吃小鱼小虾的那种。至于被捕猎，且不说本身的能力，单单溶于水这一点就足以让水精灵免于灾祸甚至争斗了——其实伊布本就是稀有口袋妖怪，用进化时进化之后更是珍稀，所以水精灵基本上不会处于食物链之中。



神通力者·可达鸭、哥达鸭



扶着脑袋的可达鸭看着相当有趣，而动画版里小霞那只不会游泳的更给整个族群增添了人气；而进化之后，原本的呆呆傻傻竟然一扫而光，成为了一种游泳速度极快且掌握神通力的口袋妖怪，平常喜欢在平静的湖水中，但也有参加过海难营救的纪录。可达鸭则一般是生活在草丛里。而无论是可达鸭还是哥达鸭，其生活的地方基本都是没有天敌之所。

蝌蚪轮唱·蚊香蝌蚪、蚊香蛙、快泳蛙、蚊香王



“《口袋妖怪》系列”的蚊香蛙族很有意思，虽然从名字来说，蚊香蝌蚪到第二形态就已然是蛙了，但事实上，直到快泳蛙，其类型已然是蝌蚪口袋妖怪，也就是说如果没有二代靠王者之证加持出的分支进化，那么这个家族就算进化到最终形态、都依旧是蝌蚪，只不过是站起来有1.3米的巨型蝌蚪。而这个族群的图鉴说明中，惟一和丛林法则相关的，是二形态时在水中时间更长，因为在陆地上会更容易被袭击。而好不容易进化成青蛙的蚊香王，则是远近大大小小的蚊香一族的首领，也说明，蚊香家族其实是以群居的方式来保证个体的安全的。

迟钝而悠闲·乌帕、沼王



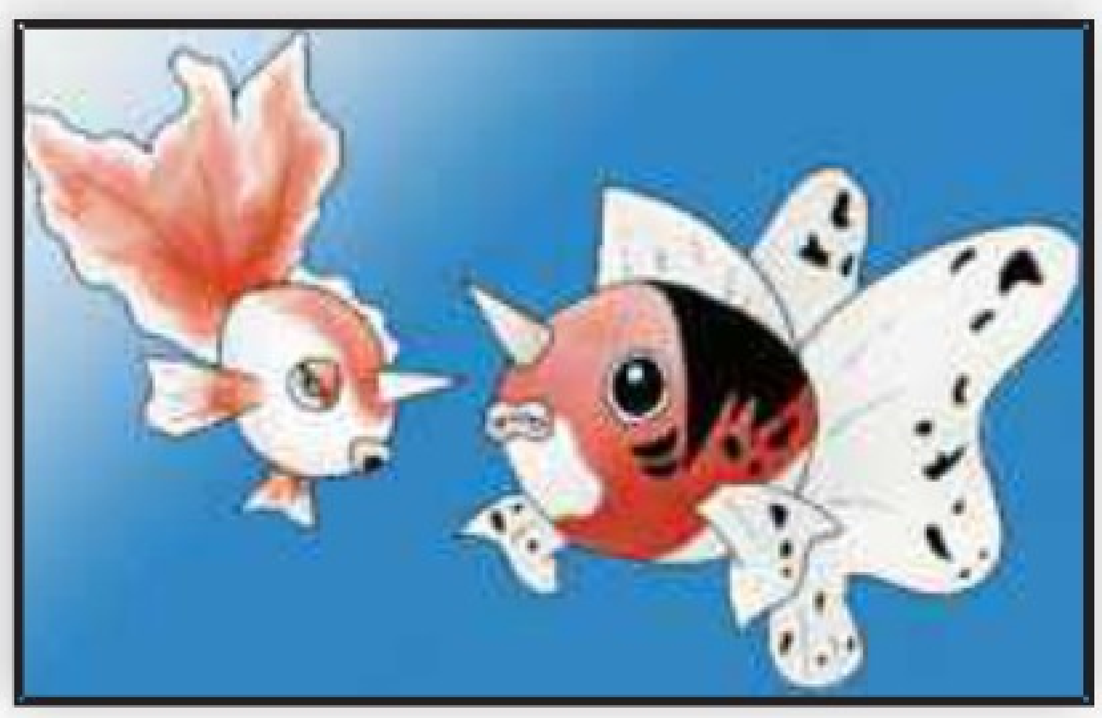
乌帕和进化后的沼王都有滑溜溜的粘液，进化前方便被抓时脱身，进化后则可以在游水时撞到水面的船底以及水下的石头时会立刻偏移受力点免得撞疼。原本没进化的时候还会去岸上找吃的，进化后便彻底迟钝化，往河底一趴，张开大嘴，有游进或漂进嘴里的就直接吃了，实在什么也没吃到就宁可饿着……和很多淡水口袋妖怪一样，因为本身栖息地缺乏天敌，所以日子可以过活得非常滋润。

生在陆上玩在水中·利利鼠、玛利鼠、玛利露利



玛利鼠是第二世代发售前公布较早的口袋妖怪，在获得大力士特性后再度为格斗玩家看重。这一族能玩水的重要原因是尾巴末端的那个油脂球，而且自身还能储备大量的空气以备长时间潜水，甚至还会制作空气球帮溺水的口袋妖怪呼吸。尽管如此，成年的玛利露利还是长出了浪花般的拟态花纹，可以使自己有效地藏身水中，而大耳朵也可以在水中监听。能从小不点形态无忧无虑，到最终形态的警觉，看得出这一家其实不像前面说的那些淡水精灵们过得那么无忧无虑。

攀瀑的舞者·角金鱼、金鱼王



在强者如云的水系精灵中，这一家的能力可谓是平平，但也有特点：头上的角便是。现实中大多数的草食动物长角往往是为了和同伴争斗而非天敌，角金鱼和金鱼王的则不仅用来挖巢穴，还会在保护后代上不遗余力。虽说外表看着美丽、游起来更犹如翩翩起舞般美丽轻盈，但并不等于这个族群是花瓶，碰到瀑布攀瀑，碰到强敌迎战，就算被人捉进水箱想当观赏鱼养，都会被它们顶破水箱壁。而且战斗上，百万大角、尖角钻也都会掌握，总之，是个看着美丽柔弱但战意非常强的种族。

池塘的恶霸·小呆虾、铁螯龙虾

铁螯龙虾在图鉴中，被描述为一个蛮不讲理把其他口袋妖怪驱逐出池塘的恶棍形象，经常会用大钳子把别的口袋妖怪丢出池塘。而在其进化前，则是模样呆呆的小呆虾，这个外国引进的外来物种，无论是捕猎还是与敌人打架，只要钳住对手都是死不松手；而进化之后，其驱赶的大概也只是和其有竞争关系或没法成为它猎物的。



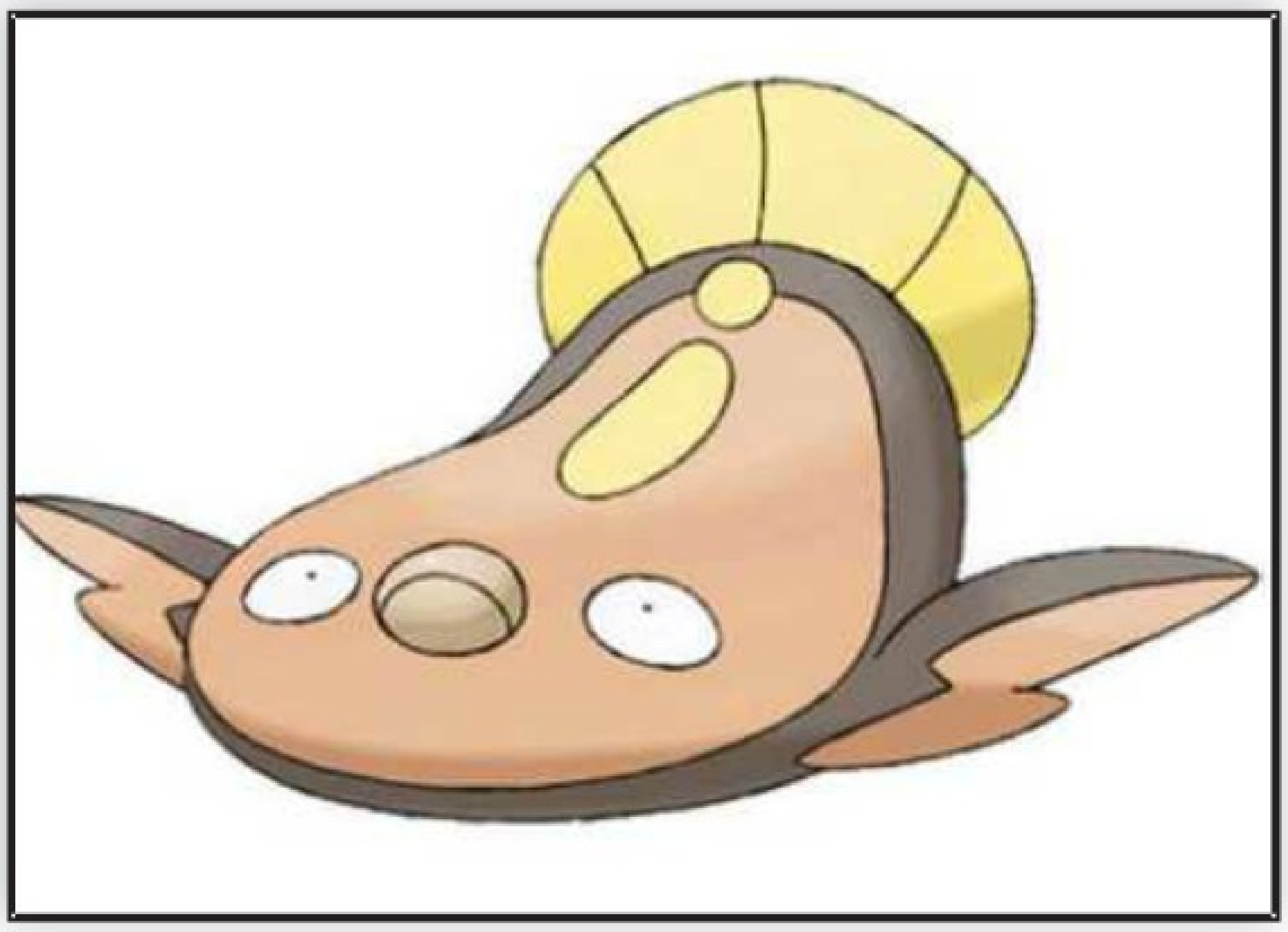
震出来的地盘·泥鳅、地豚

地豚是生活在沼泽中的鱼类，其进化前的泥鳅体型小，基本上算是食物链末端，滑溜溜的体表有助于其逃跑。而进化之后，拥有了地震的能力，便以沼泽为范围圈起了地盘，要是有入侵之敌便用地震赶走，平日则张着大嘴，只要是沼泽里的生物，皆成其猎物被其吞掉。



淤泥下的陷阱·电鲶鱼

电鲶鱼是个让人过目不忘的口袋妖怪：身体扁得像拖鞋，放电时还会有很猥琐的笑容，而且皮糙肉厚耐踩耐压。而这个家伙放电可不仅仅是为了自保，更多时候是设陷阱，有时躲在海边泥土下，有时藏身沼泽里，哪个不幸的家伙踩到就会被电看麻痹——当然，这个也要看踩它的个头大小的，如果没把对方电倒反而被对方盯上，那它就会快速地扭动身体，如弹簧般弹着跑掉。



有关水中的口袋妖怪的这一大类我们终于说完了，可能有些朋友会发现：某些水系的口袋妖怪并没在其中，那是因为多属性或其他习性，使得该种口袋妖怪划分到别的范围中去了。俗话说：开坑容易填坑难，这坑不管怎么说已经开了，而以后的填坑过程中，大家如果有什么建议或也可以直接在百度→口袋玩家贴吧留言。先谢谢大家的捧场，让我们下辑再见！

www.doolaland.com

口袋妖怪原型探析——荧光之森

在电子游戏机没有完全流行开来的时代，孩子们会通过捕捉昆虫，交换昆虫，用昆虫来打斗等方式消磨时间，从中获得乐趣，《口袋妖怪》未曾见过的前身也可以说是一个捕虫游戏。这次，我们就来介绍两组虫属性口袋妖怪，让大家重新回到已经消失了的童年时光。

文/海月真冬　编/马修

No.664吹粉虫&No.665刺粉蛹&No.666绚丽蝶

同巴大蝴、狩猎凤蝶等相同，绚丽蝶家族也是在游戏初期就可以捕捉到的三段进化的虫属性口袋妖怪，地位自然也就是第六世代的家门虫。不过第六世代中，除了绚丽蝶家族外就再没有别的虫属性了，也许是因为第五世代出现了大量虫属性的关系吧。尽管如此，绚丽蝶家族还是有不同于其他虫属性的亮点存在的。



整体来说，绚丽蝶家族的原型比较模糊，比如最终进化绚丽蝶并没有一个特别明确的设计原型，基本上是采用“蝴蝶”的大概念来设计的。而最初阶段的吹粉虫和刺粉蛹虽然能在日文名中找到点端倪，但和形象并不是十分吻合，现在我们就来具体看看这几只口袋妖怪的情况吧。



首先，最初阶段吹粉虫，它的日文名是**コフキムシ**，分类则是吹粉口袋妖怪。如果细心的话就可以看到在官方立绘中，吹粉虫的脖子周围有一些黑色的方块状粉末附着在上面；同样地，在图鉴中也曾提到吹粉虫会用这种粉末来调节体温，还可以撒出粉末让其他口袋妖怪麻痹。因此，所谓的“吹粉”就是在指吹粉虫将这些粉末撒出去的过程，而像蝴蝶这样的昆虫，身上都会带有鳞粉，所以这个设定也是合情合理。现在我们回到最初的日文名上看，**コフキムシ**中既藏有吹粉的词根，也含有别的词根，那就是**コフキコガネ**（鳃角金龟亚科），以及比较接近的词根**コガネムシ**（金龟子）。看到这里，我们大致可以推断出吹粉虫是包含了金龟子的原型的。吹粉虫的形象跟金龟子幼虫的形象有相同之处，但金龟子的成虫并不像蝴蝶



▲金龟子

或者飞蛾那样，于是这一家子的进化链就变得有点模糊，也可以说从刺粉蛹进化到绚丽蝶的过程中，这个金龟子的设计原型就被暂且抛开了。

看完了第一阶段，我们也来看看第二阶段：第二阶段刺粉蛹的形象接近于铁甲蛹和甲壳蛹这样的蛹类，当然，金龟子在成长过程中也会经历蛹的形态。而且金龟子的蛹室比较坚固，像个鸡蛋一样，这一点在对应的刺粉蛹上也有所体现。例如，口袋妖怪图鉴中提到，刺粉蛹坚硬的身体使得鸟类口袋妖怪都没办法轻易伤到它。刺粉蛹的日文名**コフーライ**比较接近于最初形态，说明它还保留了**コフキコガネ**（鳃角金龟亚科）等词根，而后半部分可能是来自**バタフラー**（蝴蝶），暗示了它将要脱离金龟子的形象，进化成美丽的蝴蝶



这一家子中，设计最华丽的自然就是最终阶段绚丽蝶了。绚丽蝶的日文名为**ビビヨン**，是由**ビ**（美）、**ビビッド**（颜色鲜艳的）和papillon（蝴蝶）等词拼合而成，直观地说明它是一种漂亮的蝴蝶口袋妖怪。绚丽蝶属于公开较早的口袋妖怪，当时的宣传词中有“绚丽蝶翅膀的花纹似乎隐藏着什么秘密”这样一句，多数人都把这话当成是一种单纯吸引眼球的台词，没有过多关注。但到了十月，游戏在国外偷跑时，电脑面前的玩家们却发现了绚丽蝶翅膀的花纹与官方当时公布的有所不同。随着偷跑的进行以及游戏的发售，越来越多的人开始关注绚丽蝶的花纹，当时没有人能想到，仅仅是作为家门虫的绚丽蝶到现在为止居然有着二十种不同的花纹。绚丽蝶身上的这些花纹看起来像是像素画，而从第六世代开始，口袋妖怪的战斗场景都全部3D化，以往的像素画不复存在，被3D建模代替。绚丽蝶的像素画设计，或许也是为了与过去的时代告别。



根据玩家掌机设定的地区不同，绚丽蝶的花纹也有所不同，但是最终的判定是在刺粉蛹进化为绚丽蝶时绚丽蝶所在的地区，这样的设计很可能是在指拟态和趋异演化。拟态指的是一个物种在进化过程中，获得与另一种成功物种相似的外表，以欺瞒捕猎者远离拟态物种，或者是引诱猎物靠近拟态物种。像绚丽蝶这样，因为所在地方不同而改变花纹的现象，也类似于拟态。而趋异演化是指两个或多个生物学特征具有共同演化起源，但在演化历程中逐渐分化的现象。就如同绚丽蝶一样，即使最后的花纹不同，它们的起源也都来自最初形态的吹粉虫。绚丽蝶的花纹有着自己的名称，因此它也被归类为有多种形态的口袋妖怪，这些名称与花纹的样子，以及对应的地区都有或多或少的联系。例如最初登场的绚丽蝶整体是玫瑰色的，它的花纹名字是**はなぞののもよう**（花园花纹），主要分布在法国地区。而法国是以美著称的国家，玫瑰色也代表着花的艳丽，因此以法国为原型的第六世代主要是以花园花纹的绚丽蝶作宣传的。等游戏发售后，大部分玩家发现自己培育的绚丽蝶都是紫色和深蓝色混合的，这种绚丽蝶的花纹名字是**みやびなのもよう**（优雅花纹），仅分布在日本。虽然从全世界的地图来看，仅分布在日本是相当稀有，但是就国内口袋妖怪玩家来说，主机地址注册日本的居多，即使是在其他地区的玩家，使用日版掌机的话，

设定的地区也多数会被归在优雅花纹之内。因此，优雅花纹的绚丽蝶顿时成了大街货。但是烂大街归烂大街，这种花纹的绚丽蝶仍然十分好看，而优雅的名字也可能跟日本这个充满雅兴的国家有关。

除了优雅花纹之外，还有两种花纹的绚丽蝶也会在日本出现，某些虽然是用日版掌机，但设置的地点刚好符合这些花纹的玩家就有幸能从优雅花纹地狱中脱离，这两种花纹分别是**スコールのもよう**（季风花纹）和**せつげんのもよう**（雪原花纹）。季风花纹的绚丽蝶主要分布在日本的冲绳地区。冲绳地区的气候条件为亚热带海洋性气候，秋天可能会有台风和大雨袭来，季风花纹的原名**スコール**同样有热带特有的暴雨的意思，与冲绳的情况较为吻合；而雪原花纹的绚丽蝶主要集中在日本的北海道。北海道又被称为雪国，是口袋妖怪第四世代的舞台，它属于温带季风气候，气候寒冷，因此跟雪原的名称也很相配。当然，为了配合名称，雪原花纹的绚丽蝶的上色也是接近于雪的白色。看到这里或许大家已经注意到了，绚丽蝶的花纹很大程度上与地区的环境因素有关，比如剩下的十多种花纹大致都是按照这个设定，现在我们就来介绍其中的几种花纹。





整体颜色由深绿和棕色组成的绚丽蝶，花纹名称为**ジャングルのもよう**（丛林花纹），主要分布在马来西亚等地。马来西亚在赤道附近，属于热带雨林气候和热带季风气候，而且有着珍惜动物栖息的原始丛林，符合该花纹的名称。

由黄条纹和海蓝色所构成的绚丽蝶，花纹名称为**オーシャン**（大洋花纹），这种绚丽蝶分布很少，只存在于法国的留尼旺和美国的夏威夷。留尼旺是法国的一个海外省，属于火山岛，夏威夷州同样是美国惟一的群岛洲，正是因为如此，它们才和海洋有密切的联系，因此被归类为大洋花纹，而大洋花纹的配色，很可能也是模拟出太阳光照射到海面的情景。

当然，线条型花纹不仅仅是大洋花纹才有，由黄、蓝和绿色组成的**サバンナのもよう**（草原花纹）也同样如此。草原花纹的绚丽蝶主要分布在巴西等地，而巴西恰巧就是热带草原最大的国家，设定同样符合情理。其他那些没有介绍到的花纹，很多也是基于类似的原理设定的，除此之外还有两种特殊的花纹，就是以精灵球为原型的**ボールのもよう**（球型花纹）和为了庆祝GTS交换数量而配信的具有特别意义的**ファンシーなもよう**（幻彩花纹）。

为了收集所有的花纹，玩家需要通过GTS与世界各地的人们交换，这相当于是把童年时与同伴一起交换昆虫的情景扩大化了。在以前的游戏中，玩家们也经常与朋友交换，虽然与世界各地的人们交换已经不是第一次，但这样大规模的交换可能还是头一次发生，游戏开发者们或许也就是想实现这样的梦想。而我们虽然坐在电脑面前，看不到拥有不同花纹的绚丽蝶的玩家的脸，却能感受到对方期盼的心情，这同样也是我们玩家所期望的一个口袋妖怪世界吧。



No.401礼士蟋蟀&No.402镰刀蟋蟀

接下来要介绍的第二组虫属性口袋妖怪，是第四世代的家门虫系列——镰刀蟋蟀家族。它们虽然能力值不高，也不太引人注目，但却是设计很用心的口袋妖怪。



▲蟋蟀

这两只口袋妖怪的原型主要来自蟋蟀，这一点可以从它们的分类中得知。蟋蟀是一种家喻户晓的昆虫，以叫声好听闻名。它们的体型多数属于中小型，触角细长，可以利用翅膀发声。根据蟋蟀发出声音的音调和频率不同，能表达出它们不同的意思。比如夜间蟋蟀的长鸣，可能是代表禁止同性进入领地的意思，同时也可进行求偶。在夏天的夜晚，我们可以经常听到蟋蟀的鸣叫声，而到了繁殖期，雄性蟋蟀更是会拼命震动翅膀发出鸣叫声，以吸引异性。



虽然最初阶段礼士蟋蟀的蟋蟀形象并不太明显，但是镰刀蟋蟀就有着较为明显的特征了，而且镰刀蟋蟀在设计上也融合了与蟋蟀相关的元素。例如，镰刀蟋蟀的身体好似一把提琴，当它挥舞双刃攻击的时候看起来就像在演奏小提琴。除此之外，它的胡须以及类似披风的黑色翅膀，就类似一位指挥家，这样看来它的形象就充满了音乐元素。当然，这就是设计的巧妙之处，设计师把镰刀蟋蟀与音乐相结合，自然也是参考了蟋蟀本身是大自然的音乐家的事实，而且镰刀蟋蟀可以学会的技能中，也有不少是和声音相关的，像是唱歌，高音，噪音之类的。





除了蟋蟀之外，镰刀蟋蟀还有一个比较相近的原型，就是小提琴甲虫。这种甲虫比较大，体型长而扁，身体部分看上去就是一把提琴。虽然它不能像蟋蟀之类的昆虫一样发出美妙的声音，也无法灵活运用像装饰品一样的提琴身体，但这大自然鬼斧神工的产物却也被口袋妖怪吸收，最终成为了镰刀蟋蟀的一部分。



▲小提琴甲虫

虫属性不像龙属性那样神圣，也不像鬼属性那样神秘，但它却是非常贴近自然和现实生活的。在体验游戏乐趣的同时，细心观察虫属性的口袋妖怪们，偶尔会怀念起小时候玩游戏的情景，不如就趁此机会让自己的思维也短暂地停留在过去的时空之中吧。



首藤刚志谈《口袋妖怪》

文/首藤刚志 译/库玛

第15回 口袋妖怪的叫声是哪国语言?

关于在《巨大的口袋妖怪之岛!?》中给口袋妖怪的叫声加字幕的这个点子，据我所知虽然受到了公司管理高层的反对，但在日本观众中的评价并不差，问题在于外国的观众对这一集的反响。

《口袋妖怪》(后文简称《口袋》)的动画虽然有在国外放映，但绝不是播放了全部的内容，一些不便于国外观众理解的内容实际上是被删减了的。同样的，在日本上映的剧集中不容易被日本观众理解的内容貌似也有删减。在国外不便播放的剧集首当其冲地就有《巨大的口袋妖怪之岛!?》，但这一集当时连英文的标题都取好了，所以放映被叫停还真是让人有点无法相信。在经过了不懈的调解努力下最终这一集还是得以在海外播放，但观众们的具体反响我就不得而知了。对于海外观众们究竟能不能接受这一集的突破这点，我本人其实一直都很在意。但这一集不过是在已经播放了10年之久的《口袋》动画系列中的一个极小的组成部分，再加上时间已过去这么久了，现在应该是无法得知海外观众对于这集的评价了，因此也就无法确认加字幕这个点子在海外的观众群中究竟是取得了成功还是失败。这也导致了今后在《口袋》动画中不会再采用为口袋妖怪的叫声加字幕的这个另类的形式，所以这也让《巨大的口袋妖怪之岛!?》在整个动画系列中的地位变得弥足珍贵。

当时的工作人员可能并未以进军外国市场为前提在制作动画，并且我现在才意识到当时我所撰写的剧本也只是单方面地为了让海外观众能够接受日语的字幕而已，并没有从娱乐海外观众的角度来编撰剧本。直到在动画中有了能说人类语言的口袋妖怪登场后，我们才开始在内容方面注意适应海外市场，但此时需要给口袋妖怪加叫声的情况已经越来越少了。并且正是因为有说人类语言的口袋妖怪的加入观众们也就不关心无法使用人类语言的口袋妖怪们是怎样进行交流的，这也让“口袋妖怪之间的沟通”这个重要的内容逐渐被忽略掉了。

因此，《口袋》动画的基本视角就变成了——口袋妖怪们多少能听懂甚至说一点人类语言，这样一来《口袋》的世界就完全变成了一个由人类视角来审视的世界。无论在动画中多么活跃的口袋妖怪，最终也不过是受人类的意愿所摆布。但如果完全只从口袋妖怪的视角来描绘这个世界的话同样是十分困难的，而且这样的切入点几乎不可能让动画获得成功。而且我认为现在大热的《口袋》动画应该也不需要从其他的视角来进行展现了，只要《口袋》动画播放下去，就继续按照现在的形式制作下去就好。

人类所看到的《口袋》的世界是不同的，口袋妖怪们看到的《口袋》世界也会有着特别的魅力——这样的想法虽然十分理智，但即便整个动画系列进展到最后，恐怕也无法确定口袋妖怪们的视角对这个系列究竟有没有意义。虽然我不知道这个系列今后会持续到什么时候，但《口袋》很有可能像《海螺小姐》或者《哆啦A梦》那样成为一部长寿的作品，所以现在就考虑这部作品的完结实在是有点杞人忧天。但当时的我并没有料想到《口袋》会成为长寿作品，因此我那时在策划整部作品时就不得不考虑它今后要以何种形式完结。





▲《海螺小姐》和《哆啦A梦》都是享誉日本甚至世界的长寿动漫作品。

在《口袋》的世界中生活着人类和口袋妖怪，我认为这两者的交流是一个至关重要的主题。如果不在动画中点明人类和口袋妖怪是因为无法进行交流从而一直处于对立的局面，还是两者最终能够和平地相处的结局的话，就会让这个系列有一种未完的感觉。

虽然加入了口袋妖怪和人类的友情或者同伴情谊等各种各样的要素，但《口袋》的基本还是战斗。但《口袋》中的战斗并不是为了守卫地球，或者像水户黄门那样弘扬正义战胜邪恶的大义。而是让主人公使用口袋妖怪战胜对手的代理战斗。战斗的胜负并不是为了拯救世界，主人公只是单纯热衷着战斗，从某种意义上来说，主人公就是不想成长为大人的、热爱战斗的彼得潘。



▲水户黄门是日本古装剧中的经典角色，经常微服出访伸张正义。

不想成为大人的彼得潘——对人们来说是一个广泛熟知的主题，因此在《口袋》系列中一直沿用这个主题也不坏，但这就让口袋妖怪成了一种代理战斗的道具，而违背了其原本是一种灵性的生物。把口袋妖怪当做一个战斗道具还是当做一个朋友，说到底都是人类主观的意愿罢了。倘若口袋妖怪表现出了不想按照人类的意愿行动的倾向时，那么《口袋》中的登场人物们就不能随意地驱使它们进行战斗了。不然继续驱使它们战斗的话就会有点像虐待了，观众也无法心平气和地欣赏动画中的战斗场景了。正因为我们无法理解口袋妖怪鸣叫声所代表的意思，就不会涉及到出现这方面情况的风险。

对现今的小孩（甚至大人）来说，唯命是从地进行战斗的口袋妖怪可以说是一

种理想的生物。口袋妖怪们极高的忠诚性、各异的容貌、性格和能力特征，再加上形式丰富的战斗种类——这些要素让《口袋》获得了形形色色的玩家的喜爱（当然了，除此之外让《口袋》成为人气系列的关键要素还有很多）。

总之，正因为人类无法与口袋妖怪沟通，在《口袋》的动画或是游戏中所有的战斗场面都不会给人一种杀气腾腾的肆虐印象。我明知应该尽量杜绝人类与口袋妖怪的交流，但还是给口袋妖怪的台词添加了字幕。不过这些字幕的字数较少，并且没有使用汉字，对观众来说十分易于理解。并且我也只在字幕中含糊地表达了口袋妖怪们的想法，毕竟若是让口袋妖怪们在动画中讨论诸如“我们口袋妖怪是怎样的生物”一类深奥的问题的话，就会完全颠覆《口袋》那种悠闲自在的世界观。

自《巨大的口袋妖怪之岛！？》之后一直到同样有着能说人类语言的超梦登场的剧场版第一作《口袋妖怪 超梦的逆袭》推出之前，《口袋》中能说人类语言的就只有喵喵。并且在《口袋妖怪 超梦的逆袭》中我们当时也考虑了很久究竟要不要让超梦说人类的语言。



▲《口袋妖怪 超梦的逆袭》中登场的超梦可以毫无障碍地与人类交流。

口袋妖怪都有着其各自的名称，但动画在海外播放时，除了皮卡丘外其他口袋妖怪的名字都换成了别的名字。为此其中一个制作人突发奇想，说倘若让海外版中的口袋妖怪与日本版的口袋妖怪在动画中相遇并且对话的场景一定非常有趣。同样的口袋妖怪因为日本版和海外版的名称不一样，因此叫声也不一样，这个差别一定会别有一番趣味。这样一想的话在日语和英语中动物的叫声确实有所不同，比如狗的叫声在日文中是读“Wanwan”，在英文中则念作“Barkbark”。狗的叫声无论在哪个国家都应该是一样的，但用不同国家的语言书写出来就出现了差别。按照这个制作人的想法，日本版的口袋妖怪发出的是类似日语的叫声，而美国版的口袋妖怪则发出的是英语版本的叫声，这样的话口袋妖怪在德国就会有德语系的叫法，法国则有法语系的叫声。就像人类一样是有着日本人和美国人等国家的区分，使用着不同国家的语言。因此就算是同种的口袋妖怪比如妙蛙种子，在日本发出的是“Dane（注1）”的叫声，但在美国因为它就不叫妙蛙种子了因此叫声也就可能变得完全不同。也就是说如果说日语的妙蛙种子和说英语、法语和德语的妙蛙种子们见面的话，观众们就会听见四国语言的穿插交织。

注1：“Dane”音似日语中的“种子”一词。

这个想法可能很有趣，但把它写进剧本真的好么？打个比方，如果是要召开有妙蛙种子参加的国际会议，并让知晓口袋妖怪语言的喵喵担任翻译，但由于喵喵说的也是日文，为了让其他国家的翻译也能听懂，那就还需要将喵喵的日文翻译成英语、德语甚至法语等。如果国际会议的主题是讨论“妙蛙种子今后将何去何从”的话，会场上就会交织着全世界妙蛙种子的各种语言，同时翻译出来的各国语言也会充斥着会场。妙蛙种子说了一句简单的话后，再通过各国翻译们将其翻译出来估计就会花掉15分钟左右的时间。那么妙蛙种子说两句话就需要花掉近30分钟的时间，

这也相当于一集《口袋》动画的时间了。虽然这都是一些略显夸张的设想，但让口袋妖怪们的语言有国家之分的话从根本上来说恐怕不利于编剧的剧本写作。像这样一瞬间的突发奇想并不会给整个故事有什么好的贡献。

在听到这个主意后，我提出了反对意见，因为口袋妖怪们没有国境之分。同种同族的口袋妖怪按照人类那样按国家区分的话是不自然的，况且口袋妖怪是会进化成别的口袋妖怪的，比如像妙蛙种子就会进化成妙蛙草和妙蛙花，按照国家区分叫声的话在台词处理上就会变得非常繁琐，而最终这个想法也并未被采用。不过那位制作人由于实在是太想将这个主意放入动画中了，因此还花了很长的时间进行尝试。

说个题外话，在海外版的动画中也会出现火箭队的开场白，据我所知英文版的台词将开场白的日文台词都翻译得十分原汁原味，角色说出这些台词时所营造出的搞笑氛围也和日语版的相差无几。

在剧本讨论会上，制作人一直都在提出各种各样稀奇古怪的点子，我所记住的点子就是“呆呆兽的一天”，虽然这可能只是制作人半开玩笑时提出来的。



▲呆萌的呆呆兽。

呆呆兽给人的印象就是不怎么动的一只十分迟钝的口袋妖怪，制作人提出想要拍关于它一天的生活情况。具体来说就是日升日落，呆呆兽什么也不做，它的生活中也没有什么事情发生，镜头也只是一动不动地在记录着它。

一动不动的呆呆兽就算看到有苍蝇飞过也是毫无反应，但是在口袋妖怪中并没有类似于苍蝇或者蚊子的生物，因此我们就没法使用这个梗。按照他的想法即使是突发地震或火山喷火的情况下，呆呆兽也是一动不动的，即便周围的人都陷入了慌乱，但唯有呆呆兽一直都处于一种泰然自若的状态。这个桥段在动漫作品中经常使用，但其实说不上很有趣。因为要记录的主角是一动不动的呆呆兽，但场景中的其他角色动了的话就没有什么突出的娱乐效果了。可以说，没有任何动静的动画本来就算不上有意思的动画，于是这个提议也就被打入冷宫了。

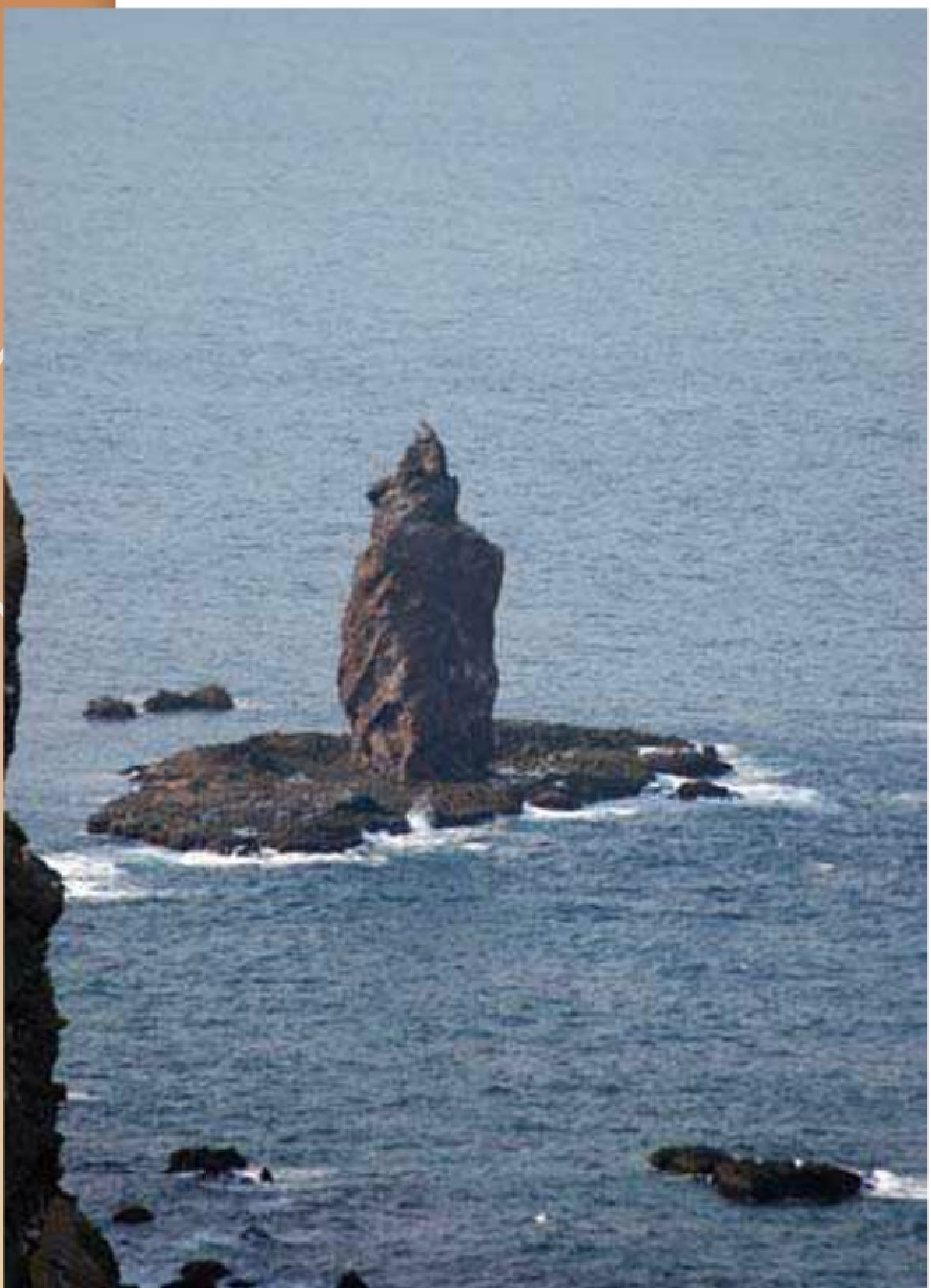
总之比起编剧突发奇想而想出来的点子，制作人和导演他们的突发奇想更为有趣。但是点子有趣是有趣，一旦被写入系列作品中，让其融入故事的话就会发现其困难之处。在每一话结束时都会放出某只口袋妖怪的影子，然后让观众猜这是哪只口袋妖怪，此外还有给口袋妖怪们配上奇妙的川柳（注 2）等形式多样的小单元，这些小单元都是制作人或者导演偶尔想出来的。

注 2：川柳是日本的一种诗歌形式，音节为 17 个，按 5、7、5 的顺序排列，内容大多是调侃社会现象。

按照剧本编写的顺序安排，在第 17 话《巨大的口袋妖怪之岛！？》的剧本之后我要写的是第 20 话《幽灵口袋妖怪和夏天庙会》，但关于这一话的点子却比第 17 话要早提出来。由于其他编剧都偏保守，所以我就像第 13 话《正辉的灯塔》中那样，在第 20 话中添加了一些隐晦的基调，并想加入一些在迄今为止的《口袋》动画中所没有的浪漫元素。

我小时候住在北海道，在积丹半岛的海上，耸立着一座 30 多米高的神威岩。这块神威岩在外型上酷似人类，因此也被称为乙女岩，并衍生出了很久以前一位女性在海边等待出海的恋人最终变成了这块

岩石的传说。我当年看到这块岩石时，岩石顶上开着的花就像人带着的簪子一样。由于这块岩石给我留下了深刻的印象，因此就想在什么时候把它作为一个写作素材使用，于是在第 20 话中一个男人爱上了画中女性的故事就诞生了。



▲神威岩（乙女岩）。

爱上画中人物这个主题以前就经常出现，最近关于这个主题比较有名的作品是 30 年前，由理查德·麦瑟森原作且担当编剧、吉诺特·兹瓦克担任导演的《时光倒流七十年》。

这位导演在日本上映并被广泛熟知的作品，据我所知就只有这一作。这部电影讲述了男主人公在看到了过去一张老旧照片中的女性后，跟随梦境穿越到了这名女性所生活的 70 年前。比起将其作为一部带有科幻元素的作品，我更倾向于把它视作一部描绘俊男美女的纯爱浪漫之作。再加上拉赫玛尼诺夫和约翰·巴里的经典配乐，整部片子都弥漫着一股妙不可言的氛围。



▲《时光倒流七十年》。讲述了男主通过梦境回到 70 年前与美丽的女明星艾丽斯展开了一段浪漫唯美的爱情故事。

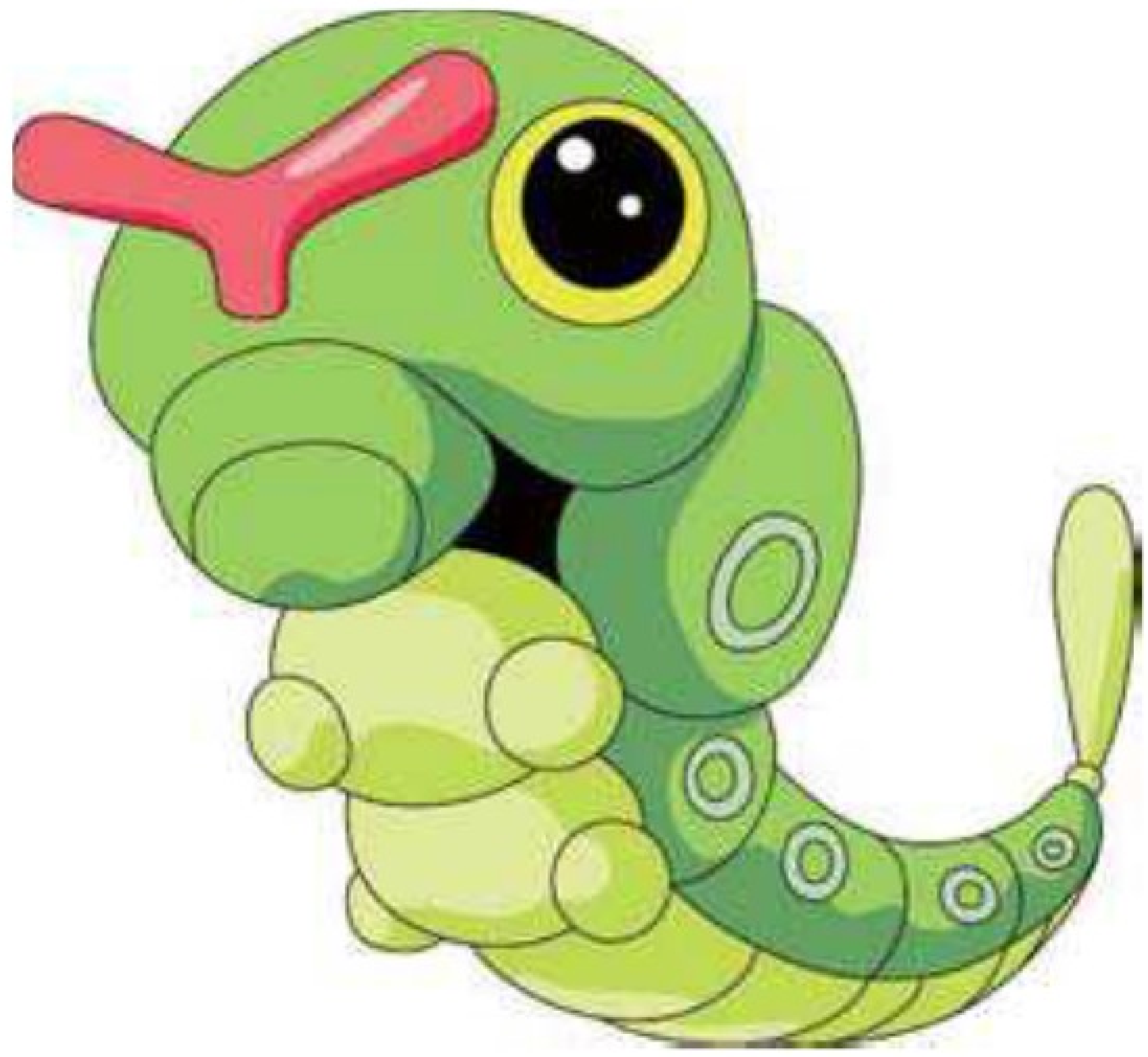
并且说到女性幽灵，我向来认为女性幽灵并不是阴森恐怖的，反而带有一种凄惨和纯爱的感觉。因此在第 20 话中，我在与“浪漫”一词可谓挨不着边的《口袋》中，尝试性地加入了一点带有古典浪漫情怀的元素。

在《幽灵口袋妖怪和夏天庙会》中，为动画注入浪漫气息的男性角色就是男主人公的同伴小刚以及火箭队的小次郎。虽然我对剧本的处理有点随兴所至，但希望这样的尝试多少能给观众们留下一点《口袋》世界中的浪漫印象。在《口袋》的动画中，这是与恋爱有关的一集，因此对我来说也是一次非常带有实验性的剧本写作尝试。并且那段时间为《口袋》动画写小说的事也被提上了台面，为此我就非常希望能写出一集带有我鲜明个人风格的《口袋》剧本。而这一集就是第 31 话《好多地鼠》，里面出现了许多出乎人类意料的口袋妖怪。

（未完待续）

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。



如果要论在上回专栏中提到的编剧们所写的剧本的质量好坏的话，只能容许我失礼地说一句这些剧本恐怕都算不上质量上乘的剧本。但这些剧本都诞生于数十年前，现在来看的话就不知道会得到什么评价了。就连我自己都觉得要评价数十年前的剧本究竟写得好还是坏其实是一件很奇怪的事。

说实话，就算现在广受世人赞誉的剧本在我看来也只是充满了各种各样华丽的写作技巧，而严重缺乏趣味性。

于是读者们的疑问恐怕就变为了——“究竟什么才算是好的剧本？”

进一步说的话就是究竟有什么要素一个剧本才会变得有趣。在我看来这个要素就是编剧的个性，以及由其个性给剧本所注入的魅力。

上回介绍的编剧们所写的剧本都饱含魅力，让观众在看的时候惊叹台词和场景设置的出乎意料和精彩绝伦，并且这样的剧本还会激发其他工作人员的创作热情，让他们拿出百分百的实力。

举例来说的话，在《魔法公主明琪桃子》的第46话《梦幻的菲娜莉娜萨》中有一个明琪桃子被卷入卡车下碾死的场景，这也让这一集在当时引起了不小话题。但其实动画的前半部分与最初的剧本有着一定差别，特别是明琪桃子有一个穿衣服的场景，动画的表现就比剧本高明了很多。在剧本中并没有对这个场景有过多描述，只能说导演、分镜、演出、作画以及其他的工作人员为此做出了不少努力。并且前半部分我想在剧本中表现的内容都被忠实地展现了出来，台词方面我也根据现场的配音进行了修改。但我觉得这并不属于对剧本的随意篡改，反而可以说这是为做出更好作品而在演出与剧本方面做出了协调努力的一个真实事例。

这不仅让导演和工作人员引以为傲，也让编剧获得了极大的满足。甚至在我自己看来，我所写这集剧本在某种程度上也对导演和工作人员产生了一些正面的促进作用。



www.dooland.com


第8卷 第3话
突入！
破裂世界！


我已经知道基拉帝纳的去向了！
老爹！
哦！是真的吗，快晴！


啊！从一个名为归途洞窟的地方……
就能进入破裂世界，基拉帝纳如今就静静地待在那里。
基拉帝纳……传说中的口袋妖怪吗！
哼哼哼，总算是……


总算可以去了！
去基拉帝纳生活的破裂世界！
很好！赶紧带路，快晴！
噢！
啊，站住，布鲁托！
晴太，你稍后也过来吧。
肯定能跟基拉帝纳成为朋友的。
ウーイーイーン…


传说的口袋妖怪基拉帝纳……
要是被布鲁托掌控的话，可就有大麻烦了……
别磨磨蹭蹭了！赶紧追过去！
哦！
普拉！
唛！
老爹的正电宝宝！
普拉！
嗯？
普拉？


正电宝宝，你要带路吗！
普拉普拉！
好！朝着破裂世界前进！
!?
什、什么！
这个声音……
飞机！


哼哼哼！


用破裂世界里的口袋妖怪换取大量金钱！
然后用基拉帝纳的力量将反抗的人全部打倒！
有了金钱和力量
我就能成为这个世界的支配者！
赤木算什么！
我才是真正的赢家！
ギョオオオオオオオ


这个声音……
ザッ…
布鲁托这家伙，想去破裂世界吗。
请放心，已经在布鲁托身上安装了信号发射器。
嗯。
想将金钱和力量全都握在手里的布鲁托还真是够愚蠢的。
不过也到此为止了，银河团可不能由着他的性子来搞。
不过……光美。
你得离开！


我们去是为了银河团。
你已经不再是银河团的成员了。
但、但是……
光美。
到你的同伴身边去。
那里才是你应该去的地方。
在那里你才能拥有真正的未来。


就在这里分别吧。
快去吧，光美。
是。


バッ
没错，去吧。
光美……
……
……该走了
追着布鲁托，到破裂世界去！


在那里进行对决！
传送阵有反应！
是谁！
那个，人家迷路啦。
诶嘿嘿！
还是带我一起走吧！


你们两个能出来真是太好了！
真是帮大忙了，这样就能追上布鲁托了！
一定要尽快逮捕布鲁托！
要是让基拉帝纳落在他手里，事态可能会朝最坏的方向发展！
！
普拉普拉！


在那里！
好的，马上就着陆……
不用。
不需要停下来。
就这样冲过去！
就保持这样！
什！
哼……
好嘞！


目标就是那个洞窟！
ゴウウウウ
冲过去，快龙！
ビュオオオ


什么！
里面好浓的雾！
什么都看不见！
哇啊！
唔……
闪光
未完待续


琥珀之光
系列
第二十四话　女主角不见了！
监制：凌宇沫
策划/脚本：lostice
上色：一十二 饭盒
后期：瓶



前情提要：训练前就遇到了火箭队的塔塔一行人，最终靠塔塔暴走打败了对方，也被吹到了沙漠，只是塔塔保持黑塔的状态变不回来了！





安・幽塔：因诅咒被灾兽附身的少女，拥有能够预知灾难的力量，口袋妖怪是一只会说话的小火鸡。

www.dooland.com




阿灾：附身在塔塔身上的灾兽，以吾自称、出现的时候角会变黑，眼睛会变红。



黑羽默：塔塔的青梅竹马，自称是很厉害的训练师。但是总是关键时刻掉链子，目前还没有单枪匹马打赢过一次战斗。



凤雷九：凤凰制药公司的继承人，作为口袋妖怪训练师旅行中，因为某些渊源和塔塔同行，经常跟小默吵架。



默默：塔塔的口袋妖怪小火鸡，因为曾经被黑羽默附体所以会说人类的语言。


哈哈哈哈哈哈!!
这是什么?
走开走开!别过来!!为什么甩不掉啊!
阿九!这家伙到底是什么!
等我想想啊……
嗯……大颚蚁,特性是……


沙地狱（对手无法逃跑）
可恶！怪不得甩不掉！
不，怎么看都不是沙地狱，只是单纯的喜欢你吧？
想甩掉的话，打它不就好啦？
哈哈哈哈，他打不赢啦哈哈哈！
你到底对它干了什么啊？它这么喜欢你？
本大爷只是路过的时候，把它翻过来而已。
回忆
翻过来？


啊！
大颚蚁，因为头部很大，因此一旦翻倒就很难自己再爬起来。
看来你救了它啊，怪不得喜欢你。
早知道就不救啦！！
啊哈哈！你们俩都有了新的口袋妖怪！
吾很满意！能快些试试实力就好了！
咦？


这……
不是黑
盒子吗？
啊！掉
下去了！
都怪你们
为什么不
拿好！
对不起！
我以为那
个才是假
的。
那个是
真的啦，
笨蛋！刚
刚才从岩
壁里找到
的啊！
诶？
出现啦！


火箭队！小队长之一！
为什么最近总是说遇上就遇上？时机也太正好了吧！
不！按顺序来说，遇上她倒是正常的！
哪里来的顺序啊！这女人我真的受够啦！
你们几个……
你们！是凯那市时候的……！
来得正好！



www.dooland.com


爆音怪！
爆音王！
沼跃鱼！
树蜥蜴！
咦？你们不用新的口袋妖怪吗？
先等等！不着急！
等等！洒家呢？不算战力？



下辑预告：战局究竟谁胜谁负？请期待下辑！

口袋妖怪四格学院


广播体操①
暑假的早上，是做广播体操的时间！
来，一、二、一、二。
好，开始做！
一用力就喷出了臭气液体的毒鼬。
接下来请深呼吸！
根本做不到啊！
广播体操②
旋转手腕……
口袋妖怪海蛞蝓。
软绵绵
弯腰……
完全做不了体操……
软绵绵


自由研究①
大家关于自由研究的作业都完成了吗？
带来了觅食日记！
什么都吃的刚比兽
刚比兽的觅食日记
哦，先来看看吃了什么……
刚比兽的觅食日记
是日记本……
自由研究②
工作！
红唇姐的自由研究是……
在暑假期间，做出了漂亮的化妆镜！
嗯哼！
咔嚓

游泳池①


说到暑假……
果然还是游泳啊！
哦，是古棘鱼校长。
很有趣啊，老身也来玩玩。
ゴシゴシ
真不错。
这不是浴池啊！

游泳池②


救命！我溺水啦！
用电流进行交流的雷霆狮。
不要紧吧？
不要放电啊！
还殃及所有人！

放暑假啦?



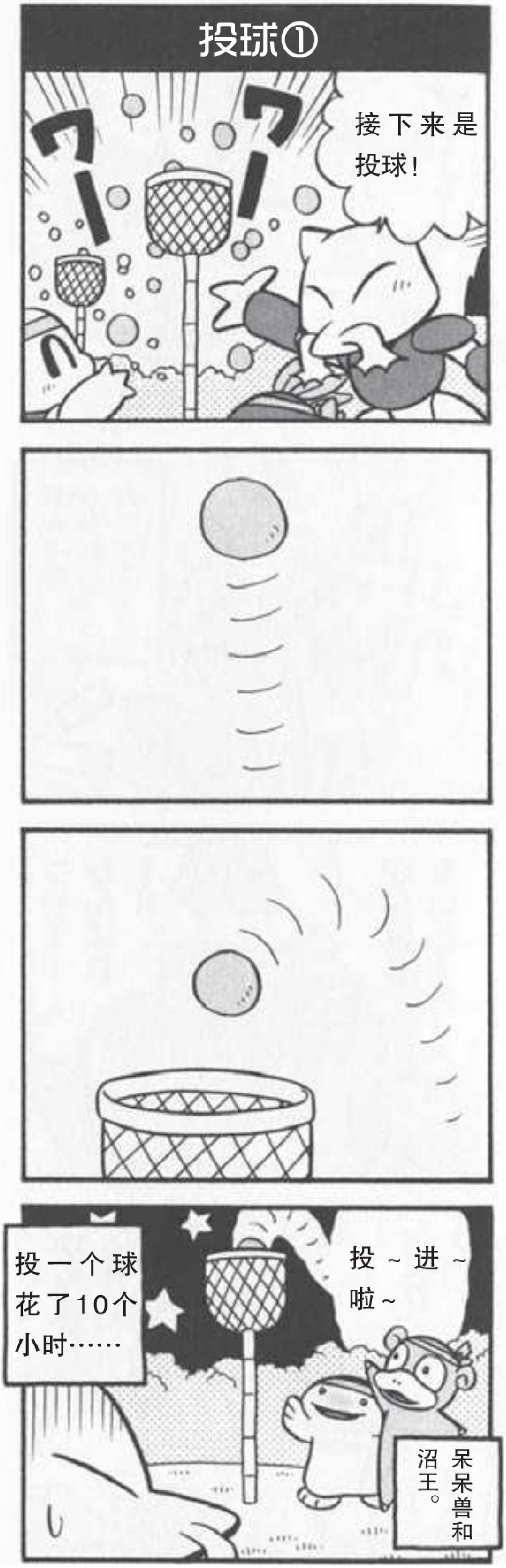
口袋妖怪学园的运动会



赛前宣言




拔河①
预备……开始！
ワー
ワー
首先进行拔河比赛！
什么都吃的刚比兽。
咬住
哧溜
不要吃啊！
拔河②
预备……开始！
注意啦……
哦哦哦！
ぐぐ
一用力就喷出了臭气液体的毒鼬。
啊。
ピピピ
不要松手啊！
好臭啊！
ガーン


投球①
ワーワー
接下来是投球！
投一个球花了10个小时……
投～进～啦～
呆呆兽和沼王。


投球②
嘿哟！
啊啊啊啊！
最喜欢圆圆的东西啦！
啊啊啊，圆圆的！
不要抢球啊！
啊啊啊，好幸福！
不要到框里去！

叼面包赛跑


接下来是叼面包赛跑！
预备，开始！
ダダダー
红唇姐好快！
ぶちゅ ぶちゅ ぶちゅ
这样就能间接接吻啦！
べとー
呜哇！

应援


フレー！フレー！
啦啦队也非常努力！
口袋妖怪怨影娃娃
加油加油！
不然的话……
就诅咒
果然不擅长加油啊！


接力赛①
ワーー
最后当然是接力赛了！
擅长头槌的
口袋妖怪铁头龙。
ダダ
头槌交接棒！
ド
接力赛②
用电流来表达愉悦心情的雷霆狮
哈
ハァ
给你，冲吧！
冲不动啦！
啊啊啊，仔细一看是圆的！
跑起来啊！
好吃
不要吃啊！

奖励



神奇宝贝特别篇

四十六卷简介（上）

文/Horuakuti

前情提要

在飞云市，凭借暖暖猪的进化，布莱克击败了亚堤，获得第三枚徽章。白露遭遇等离子团袭击，布莱克等人因此发现并摧毁了等离子团在道馆附近开辟的解放精灵的要塞。

本辑概要

布莱克接到来自阿良良木博士的任务，和怀特前往自由庭院岛调查名为“比克提尼”的精灵。他们来到岛上，发现一个游客也没有，察觉到异样的布莱克让豪武战鹰使用“燕返”撞击灯塔，逼出三个穿着制服的等离子体团成员，原来他们正在这里建造所谓的秘密基地，还使用哥特米尔的“催眠术”操纵了岛民赶走了观光客，现在这岛已被超能力场覆盖。他们声称为了保护比克提尼，将它从灯塔的地下解放了出来，可它却逃了三天三夜。为了阻止他们继续追赶身受重伤的比克提尼，布莱克派出豪武战鹰为它挡下了哥特米尔的一次攻击，失去了战斗力，但这时倒下的豪武战鹰却突然恢复意识并对哥特米尔发起攻击，原来被称为胜利精灵的比克提尼能在体内形成无限的能量，并能将能量分给它所碰到的对方，豪武战鹰正是借助这个能量将哥特米尔击败。超能力场消失后，岛民们也恢复了意识，等离子团的人逃之夭夭，同时比克提尼又失去了踪影。

为了前往雷文市，布莱克和怀特必须经由4号道路并穿过一片沙漠，在休息区布莱克遇到了一个戴头巾的“胜负师”，被激起斗志的布莱克通过游戏来和他决一胜负，不料游戏过程中却闯入了一个入侵者，在一番激斗下，头巾男拆穿了入侵者的等离子团团员身分。战后头巾男亮出了自己的真是身分——四天王之一的越桔，布莱克好奇越桔为什么会在这里，越桔提议只要布莱克在精灵战斗中战胜自己就告诉他，并且要求布莱克用最重要的事物作赌注。布莱克最重要的事物是精灵联盟优胜的梦想，不知如何是好的他因为过度烦恼而晕倒。越桔把布莱克安置在墙边后走向入侵者，从他身上搜出一张



写有“古代之城”的图纸。

布莱克醒来发现自己已在雷文市，原来怀特发现了晕倒的布莱克和被绑着的等离子团团员，在豪武战鹰的帮助下，将他们运到了雷文市。

怀特负责的“精灵音乐会”正有条不紊地准备着，布莱克在参观会场时遇到了模特出身的雷文市道馆首领卡米兹蕾。音乐会开演第一天，由卡米兹蕾拉开序幕后，节目顺利进行，而原本计划在表演结束后派送给观众装扮精灵的饰品盒却因为堵车无法按时配送到场，最后由BW事务所出面让事件圆满解决。困倦的怀特在回屋休息的路上撞到某人晕了过去，等她醒来发现自己在摩天轮里，这时N闯了进来。

与此同时，布莱克正前往雷文市道馆挑战，兹蕾使用的是雷斑马和电飞鼠。在激烈的战斗过程中，布莱克克服了突发的不利状况，成功获得了徽章，并在偶然情况下遇到叫作波尔托罗斯的幻之精灵，之后便赶往音乐会会场与怀特汇合。



剧情评析

在雷文市，布莱克顺利地完成了道馆挑战赛，而怀特也成功地举办了精灵音乐会。在之前4号公路的沙漠，布莱克幸运地与合众四天王之一的越桔邂逅，在他的帮助之下捕获了等离子团的一名成员。

越桔在等离子团成员的身上找到了古代之城的图纸，这似乎正是他在这沙漠驻足的原因。等离子团的人一直在苦寻传说中的巨龙，莫非它就在这座古城之中?

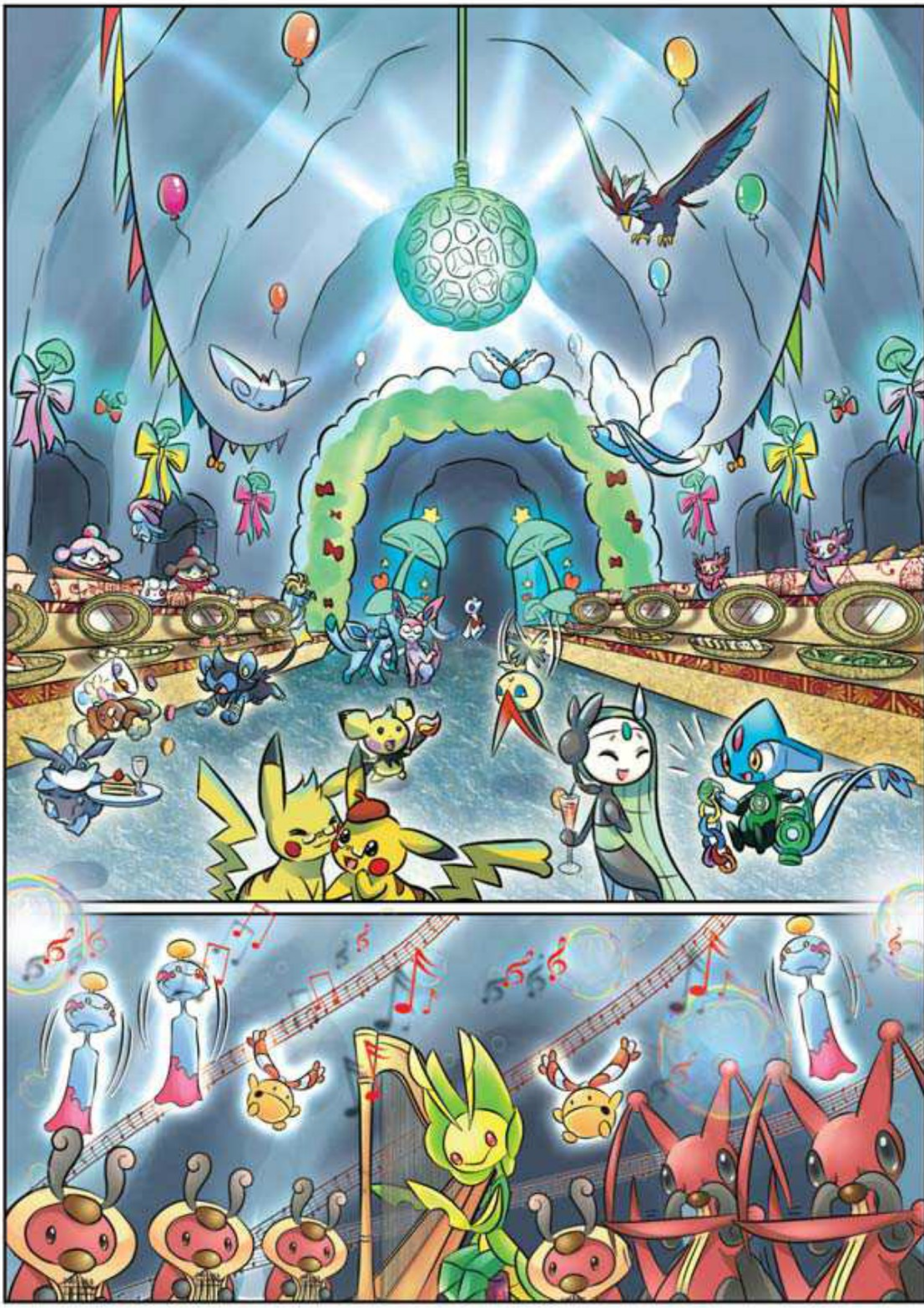
等离子团的王N挟持了怀特，将她带到了摩天轮里。这时候的布莱克还在紧张地进行着道馆挑战赛，还未能注意到怀特的失踪。N挟持怀特有何居心呢？笔者认为这很有可能跟她的精灵暖暖猪有关，怀特手持的精灵也只有暖暖猪而已，N不冲着它来还会冲谁来呢。

布莱克在短短的时间内先后与两只传说中的精灵相遇，可布莱克却没有对它们打过任何念头。他认为现在的自己不能靠这样的强力精灵来圆自己的制霸联盟的梦想，那样只会让自己消极懒惰下来。N和布莱克注定会有一场宿命的对决，当N得到传说中的巨龙之后，布莱克将以什么样的精灵来应对呢？笔者对布莱克今后将会得到的强力精灵还真是有些小期待。

合众地区存在着许多未知的精灵，在布莱克和怀特今后的旅途中，他们还将与各式各样的精灵相遇。还请大家继续关注特别篇简介。




POKEMEW
青之救助队:钻石之城V
作者:猫伊 审编:岚、星河



POKÉMEW

前情提要:代表伊布家族应邀参加钻石公主晚宴的雷犽和冰影,先是“享受”了全世界最坑爹的大钢蛇地铁,又被负责筹划宴会的仙精灵仙蒂强行征用去切菜。好在一番闹腾下来,预算几乎为零的贫穷公主总算过上了生日。



Pokémew

关于本辑封面:这次致敬的是《绿灯侠》。在这部美漫中,绿光代表意志,紫光代表爱恨,黄光代表恐惧,和三圣菇的相性很合适吧?(由库西:哪里合适了!)左下角乱入的“皮神”则是《银河守卫者》中的新星军团成员之一(有时官方的脑洞和恶搞也不输同人呢……)





迪安茜的内心吐槽：完全提不起劲啊小创，你炫耀的这些游乐园里的所谓惊险项目在咱们地底国的矿场全部是日常内容好么……敢陪我坐一发大钢蛇地铁吗我尽量保证吓不死你。





青队全体：难怪一路上半颗钻石粒都没见着！感情都被小创这熊孩子征收去了！亏我们还想趁机捡一块原矿当纪念呢！哎呀，好像暴露了什么不得了的目的……



POKÉMEW 当那场精灵与人类展开的旷世之战结束后,趁着精疲力竭的古拉顿化卵之际,以阿尔修斯为首的龙族名正言顺地以保护者的身分夺取了地底国,只留下了钻石矿城这个自治区——昔日的地底国国都。



火焰鸟的日记:风、海、神三国之所以会暗中埋下积怨,皆因三百多年前神国对地底国的所做所为。从那天起,我的前任主上洛神便顿悟,阿尔修斯所谓将天空交给飞鸟、大海还给游鱼的宣言只是一番空洞的漂亮话。





火焰鸟的日记：（接上）其后数年，风、神两国间屡屡擦枪走火，矛盾冲突日渐升级。直到凤凰推翻洛神，以臣服神国为代价才得以避免生灵涂炭。同年，目睹战争后果的海国亦不得不主动向神国称臣纳贡。这行为虽换来了数百年的和平，却也令神国变得愈加骄横跋扈。



看似欢乐的生日宴会上,风国的使者水君在悄然试探海国的态度。神海两国战争的导火索已经被黑街点燃,而凤凰又会如何见机行事呢?向来有恃无恐的神国,能够化解这场危机么?

主要角色简介:



阿库诺姆:作为意志之神的他,对绿灯侠漫画非常狂热,认为自己是绿灯军团的最佳首选,做梦都想看到一颗灯戒相中自己。经常看到他穿着绿灯的COS服向大家推荐超级英雄漫画。缺点是太坚持自己的观点从而容易与他人陷入长久的争执。几乎没怎么看过新番,偶尔会苦恼没办法与别的孩子搭上话。口头禅是"惧爷神光"。

智慧生命已锁定。来自新奥的阿克诺姆,你有克服恐惧的强大意志。欢迎加入绿灯军团!



三圣菇的最后一名成员亚克诺姆总算正式露脸啦!近年来喜欢欧美漫画的读者越来越多,希望这孩子能引起大家的共鸣>v<。
这里贴上他最爱的绿灯誓词吧:
In brightest day , In blackest night
白昼朗朗,黑夜茫茫;
no evil shall escape my sight
魑魅魍魉,无所遁藏;
Let those who worship evil's might
邪科奸党,惧吾神光;
Beware my power, green lantern's light!
绿灯长明,万世光芒!

百度超梦吧欢迎您的到来!地址:
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论,尽在百度POKEMEW吧:
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客:
hi.baidu.com/new/necomew

第六世代对战要素盘点
——对战新道具之突击背心

文：三七木 编：马修



大家好，想必大家拿到这本《口玩》的时候暑假已经结束了，漫长的夏天里放松自己的同时，有没有为即将到来的《宝石》重制版攒钱呢（踢开）。在正题之前先更正上一辑对战乐园的一个错误。贴吧ID为熔化的吧友指出："壶壶龟极限物防满特防"按这种努力分配方式，100级时物理耐久为111134特殊耐久为101179，而正确的分法应该满HP，在满HP且大胆性格满特防的状况下物理耐久132980，特殊耐久136396，明显大于前者。笔者确实计算错了，感谢这位读者的指正。言归正传，之前的新要素盘点已经结束了粘网的部分，本辑再来看看《X·Y》新增加的三个对战携带道具——突击背心、弱点保险和防尘眼镜。"对战乐园"文中的内容大部分以第六世代单打环境为准，仅讨论战术内容。其中精灵使用率、战报等数据均来自网络对战。欢迎大家去百度口袋玩家贴吧交流，并提出宝贵建议！

突击背心、弱点保险和防尘眼镜这三个道具想必大家在对战中都有遇见过，《X·Y》除了这三个对战新道具，还增加了光苔（受到水系攻击伤害时，提升1级特防并消耗该道具）和雪球（受到冰系攻击伤害时，提升1级物攻并消耗该道具），想必很容易看出这两个道具分别对应着前代的球茎（受到水系攻击伤害时，提升1级特攻并消耗该道具）和充电电池（受到电系攻击伤害时，提升1级物攻并消耗该道具）。加上光苔和雪球，这五个新道具全部属于对战影响道具中的防御型道具。光苔和雪球效果直接，没有特别需要分析的地方，所以本辑对战乐园先来分析另外三个道具中的突击背心。不过由于道具方面很难用完整的战报来讲解，所以这辑的战报内容多是片段展示，希望大家能理解。

突击背心

突击背心的效果是提升50%特防，但不能使用变化类技能。这个效果有点类似于专爱系列的道具（提升50%的物攻/特攻/速度，但只能使用上场后第一次选择的技能）。与专爱道具最不同的是，突击背心只有“不能使用变化类技能”的限制而并非只能使用一个技能，这样一来携带突击背心的精灵行动将更灵活。突击背心的设计比专爱道具更为优越，也是防御型道具中最有特色的一个代表。

实战之中，突击背心的作用就是大幅提升精灵的特殊耐久，而新获得的这部分耐久加成可以帮助携带者与一些特攻型的对手对抗，作为代价便是无法使用变化类技能。理论上来说，除了携带进化辉石与特定道具的精灵，任何一只能凑齐四个攻击技能的精灵就可以携带突击背心。而是否真的有必要携带突击背心，还需要看它们能否发挥这1.5倍特殊耐久加成的最大价值。



战报

我方放出了波尔托罗斯
对手放出了喷火龙

回合1

对手收回了喷火龙并放出了拉迪奥斯

波尔托罗斯使用了变压

效果一般

对手的拉迪奥斯失去了26%的HP

波尔托罗斯因为生命玉而受到损伤

我方收回了波尔托罗斯并放出了玛利露利

回合2

对手的拉迪奥斯使用了十万伏特

非常有效！

玛利露利失去了240 HP！（70%的HP）

玛利露利使用了嬉戏

非常有效！

对手的拉迪奥斯失去了73%的HP

对手的拉迪奥斯倒下了

携带突击背心的玛利露利吃下一发十万伏特并反杀拉迪奥斯。值得一提的是，即使是极限特攻的MEGA雷电兽一发雷电打在努力值为252 HP、4特防的突击背心玛利露利身上也仅能造成324～384（80.1～95%）的伤害，可见突击背心对玛利露利特耐的提升。

www.dooland.com

突击背心的取舍

突击背心虽然使得精灵特耐水平提高了，获得了与传统特攻手对峙的资本，但是由于无法使用像自我再生一样方便的回复技能，也无法携带剩饭来获得每回合1/16的HP，而如何获得其他的回复手段来增加自己的耐久，对于选择适合突击背心的精灵来说是一个重要的方向。

再生力特性

再生力特性的精灵每次换下场时能够回复三分之一的HP，而显然这是一个最适合突击背心的特性。其不受到“不能使用变化类技能”的限制，只要我们通过来回交换上场，就能获得持续的血量回复。以下笔者就挑几只再生力特性的精灵进行分析：

呆河马

呆河马是老牌的水系物盾，极限物耐高达137900，这个数字仅比铁盘坚果低了一点点。而再生力特性的呆河马如果选择携带了突击背心，满HP下其特耐也可以达到115836的程度，可以说绝对是一枚双面盾牌。不过由于不能够使用电磁波、剧毒、冥想、哈欠、偷懒和欺骗空间等常见的变化技能，四攻呆河马的配招则变得局限得多。冷冻光线、火焰放射、沸水和精神冲击四个技能是其主流的配置，而另一些技能诸如诈骗、气合弹、预知未来甚至是反击也有一定的潜力。



呆呆王

与呆河马不同，突击背心呆呆王走的是纯特耐的路线。本身110的特防已经非常优秀，还能携带突击背心进一步提升，更上一层楼。即使是面对MEGA喷火龙Y这样强力的精灵，太阳光线对于满HP呆呆王的伤害也能控制在43.1%～51.3%之间，而呆呆王凭借100的特攻扔能给对面带来不小的压力。技能方面，呆呆王完全可以参照呆河马的配招，而主要的不同体现在力量宝石和龙之尾两个技能上，前者能牵制热门的火+飞，后者能逼换一些留场强化的物攻手，隐蔽性强。



凤凰

突击背心再生力特性凤凰虽然属于冷门用法，但是在神兽战中一个重要的作用就是针对热门的泽尼亚斯。泽尼亚斯的专属技能大地支配效率惊人，特攻翻倍之后本系的月之力量拥有堪称破坏级别的杀伤力。凤凰一来能够凭借火属性抵抗仙系的进攻，二来154的特防搭配突击背心之后，185952的特耐已经超越了极限特防满HP的卡比兽，辅以130物攻的表现，凤凰完全能做到可攻可守。只不过少数的泽尼亚斯还会携带精神冲击来应对特盾，这招还是给凤凰带来了不可忽视的隐患。最后，由于驱雾的加强，火+飞属性的凤凰有了更多上场的机会，再生力特性不再是能多踩一次钉子的保命特性，而是真正变成了方便回复的实用选择。



巨藤怪



巨藤怪和呆河马类似，同样是作为物盾的用法而知名。比起呆河马来说，巨藤怪的纯草属性处于劣势，技能方面也不如呆河马丰富。携带突击背心的话，繁多的草系变化技能也不能再使用，只能踏踏实实走进攻的路线了。好在巨藤怪100的物攻和110的特攻十分抢眼，即使是地震+岩崩+打落也足以应付大多数精灵，而亿万吸取+再生力的combo提升了巨藤怪回复的效率，更还有猛力鞭挞和绿叶风暴两大草系王牌技能。突击背心使得巨藤怪能够接下一小部分冷冻光线和火焰放射，不过不分配努力值给特防的话，满HP时8万多的特耐也仅属于中等程度，需要小心被强力特攻手突破。

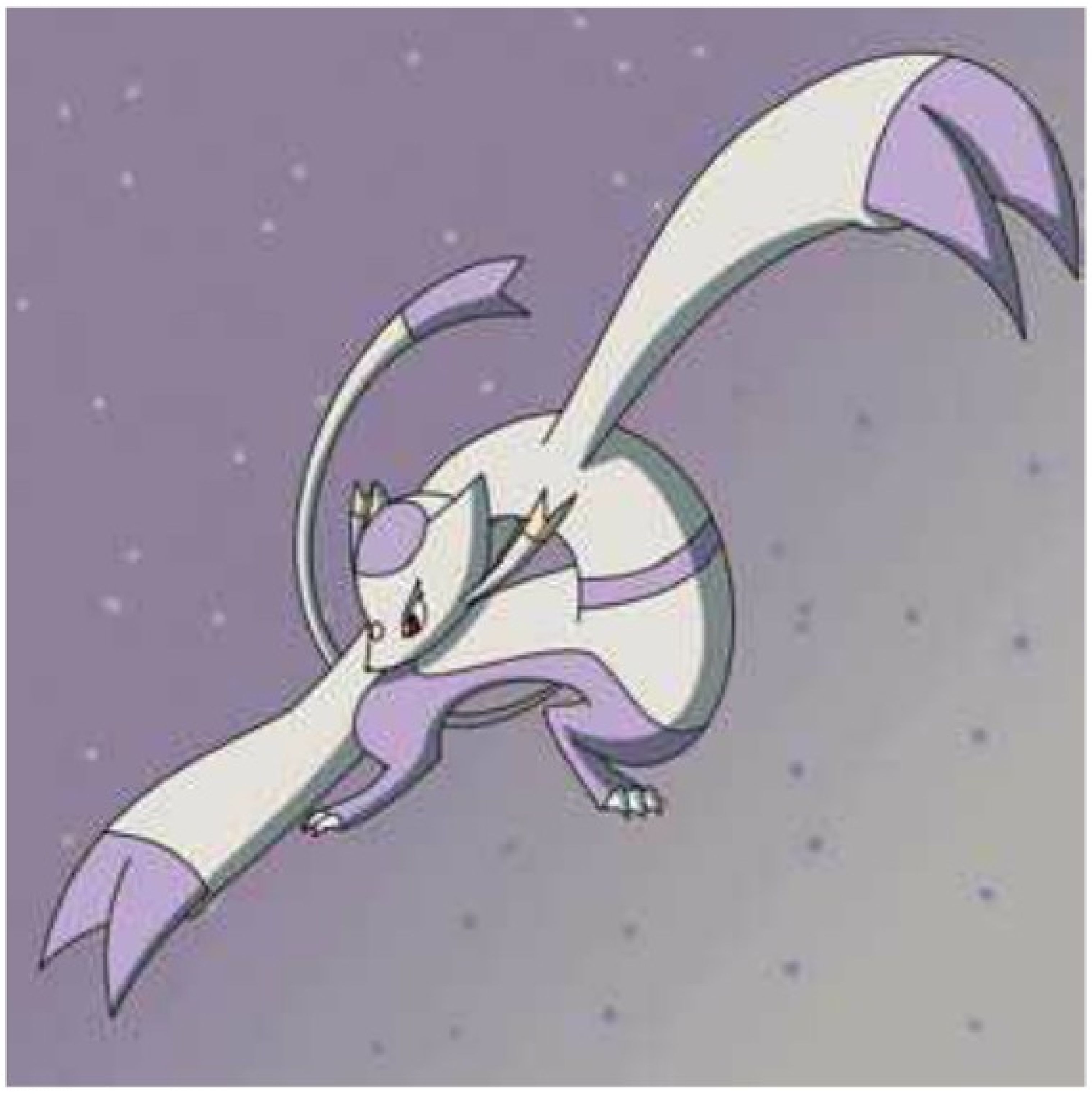
球桶菇

球桶菇若是携带了突击背心，怎样能凑够四个攻击技能反而是最大的问题。但这并不妨碍它成为最适合携带突击背心的精灵之一。本系的淤泥爆弹和亿万吸取必备，草系催眠技能蘑菇孢子被削弱之后也不再是必带不可的技能，能够补充打击面的技能仅剩下欺诈和觉醒力量了。另一个技能净化之雾在面对

冥想皮克西等等的场合可以起到一定作用。再生力特性是球桶菇比起同属性妙蛙花最突出的优势，所以一定要通过再生力特性保证球桶菇的血量。物理耐久方面，虽然70的物防确实够用，但是面对物攻手球桶菇还是应该知难而退，把机会留给队友，而自己更多的情况下去和洗衣机电鬼较较劲。



大师鼬



大师鼬作为惟一一只格斗系的再生力精灵，能够起到一些的联防作用。不过大师鼬丰富的进攻技能显然更适合向输出发展，本系技能中，飞膝踢和吸收拳一个拥有高力度另一个是稳定的回复；加强后的打落成为突破超能系的利器，是必带的选择；蜻蜓点水、猫式掌击与再生力特性的相性很好，岩崩打飞行精灵、毒突打仙属性。虽然我们不去强求突击背心大师鼬的耐久表现，不过有时确实能收获不小的惊喜。

回合4

对手的拉迪奥斯使用了流星群
大师鼬失去了238 HP！（87%的HP）
拉迪奥斯的特攻迅速下降
大师鼬使用了打落
非常有效！
会心一击！
对手的拉迪奥斯失去了100%的HP
对手的拉迪奥斯倒下了
大师鼬打落了拉迪奥斯的专爱围巾

托尔涅罗斯・灵兽

托尔涅罗斯・灵兽也拥有再生力特性，而本身种族值就高达580，携带突击背心之后种族值变相得到提升。托尔涅罗斯・灵兽最耀眼的是其121的速度，作为一名速攻手依然有很大的市场，即使被热门的上忍蛙122速度种族值压制。物攻技能虽然比较匮乏，蜻蜓点水、蛮力和打落勉强够用。特攻技能有包括草绳、热风、精神干扰、淤泥爆弹、气合弹和觉醒力量等的补充打击面技能。携带突击背心之后，挑拨、顺风等技能无法再使用了，安心选择攻击技能吧。其实目前的对战环境中，选择托尔涅罗斯・灵

兽的玩家越来越少，《X·Y》中的上忍蛙完全把它比了下去。



其他回复特性

其实除了再生力特性之外，还有一些特性的精灵能获得一定的回复，只不过它们没有再生力那样稳定，不过作为携带突击背心的人选也是可以的。寒冰身躯、接雨盘、干燥肌肤这三个特性都是天气下每回合回复HP，和剩饭效果相同，例如毒刺水母就可以携带突击背心在雨天利用接雨盘特性回复，而它能掌握的亿万吸取、酸性炸弹和镜面反射都是非常搭边的技能；蓄电和贮水特性是靠电系和水系的技能获得回复，在多元对战中甚至可以配合队友做到持续回血。

威吓特性

由于突击背心带给特防的提升，而精灵的物理耐久方面往往留给对手机会，所以威吓特性的在于能够变相提升自己的物防。而携带突击背心的威吓精灵则同时获得了1.5倍的双防加成。而最典型的例子就是卡波郎。



卡波郎

道具：突击背心

特性：威吓

努力值：252物攻、252物防、4特防（速度个体值：0）

性格：勇敢（+物攻，-速度）

技能：肉搏+突袭+地震+高速旋转



大威力本系技能肉搏必备，同时降防效果诱使对手进攻也提升了突袭的成功率，而高速旋转也是配合突击背心非常好的技能。对于这只精灵的看法，笔者认为选择极限低值的速度更好，在面对极难对付的剑盾魂时，

能够吃下对手一发影子球后手地震反杀。下面看战报：

对手放出了迪奥希斯·速度形态

我方放出了波尔托罗斯

迪奥希斯·速度形态释放了压力

回合1

波尔托罗斯使用了电磁波

对手的迪奥希斯·速度形态麻痹了

迪奥希斯·速度形态因为麻痹而无法行动

回合2

波尔托罗斯使用了变压

对手的迪奥希斯·速度形态失去了82%的HP

波尔托罗斯因为生命玉而受到损伤

我方收回了波尔托罗斯并放出了卡波郎

卡波郎威吓了对手的迪奥希斯·速度形态

对手的迪奥希斯·速度形态的攻击下降

迪奥希斯·速度形态使用了石砾

我方的队伍被石砾围住

回合3

卡波郎使用了地震

对手的迪奥希斯·速度形态失去了17%的HP

对手的迪奥希斯·速度形态倒下了

对手放出了剑盾魂

回合4

对手的剑盾魂使用了影球

卡波郎失去了112 HP（46%的HP）

卡波郎使用了地震！

非常有效！

会心一击！

对手的剑盾魂失去了100%的HP

对手的剑盾魂倒下了

由于在Wi-Fi模式下，对战前提前看到了对手队伍中的剑盾魂。在对手撒完钉子之后，先读剑盾魂对着我方高速旋转上场而选择地震没有成功，最终还是凭借突击背心承受伤害完成反杀。

沙暴天气下的岩石系精灵

众所周知，沙暴下岩石系的精灵拥有1.5倍的特防加成，而如果这部分岩石系精灵携带突击背心进一步提升特防的话，可以达到2.25倍特防的超高水平。由于永久天气在六世代被取消，所以这短暂的2.25倍加成表现效果却不容乐观。不过有一只精灵能够一枝独秀，那就是巨甲龙，其自带的沙暴天气可以使得它每一次上场都能够获得天气加成：100 HP和100特防的极限特耐高达132512，如果这一数字乘以2.25将达到298152（比极限特耐快乐蛋的289170还要高出近一万）。不仅如此，巨甲龙还拥有134的物攻，绝对是一辆重量级的坦克。由于MEGA巨甲龙的存在，普通巨甲龙的道具选择主要便转移到了流

沙岩石和剩饭上。前者是沙暴队的核心之一，后者带来的则是保守的耐久提升。剩饭巨甲龙技能方面最大的优势是石砾和龙舞，不过现在龙舞型都走了MEGA进化的路线，突击背心和剩饭的差异便是石砾了吧。者这里给出一个自己比较常用的配置。



巨甲龙

道具：突击背心

特性：起沙

努力值：252物攻、252特防、4物防

性格：固执（+物攻，-特攻）

技能：地震+石刃+追击+龙尾/咬碎

即使只是拉满了特防，极限特攻携带生命玉的耿鬼气合弹伤害在71.6~85.3%之间，完全能够和耿鬼对着留场，反杀各种超能系和鬼系才是突击背心巨甲龙耐久提升后带来的信心。

不器用特性露帕兔

不器用特性的露帕兔是惟一一只可以把突击背心这个道具交换给对手的精灵。这种情况通常作用于破盾——当面对快乐蛋、盔甲鸟这样的精灵时，交换出去一个无法使用变化类技能的道具，基本能废掉一些依赖辅助技能的盾牌，比起挑拨的优势在于一劳永逸。不过《X・Y》中新加入了无法被戏法/替换的携带MEGA石的精灵，曾经的戏法/替换如今则是四处碰壁。而且由于这种战术的露帕兔异常有名，对手碰到露帕兔时也很容易留一个心眼。配招方面，鼓掌、治愈之铃、治愈之愿都是配合全队的好技能，虽然物攻不高，升力拳+接力棒、巴投这样的技能用起来也未尝不可，整体来说这种战术有特点但不够出彩。



露帕兔使用了替换

露帕兔与对手的铁盘坚果交换了道具

露帕兔得到了坚硬头盔

对手的铁盘坚果得到了突击背心

对手的铁盘坚果使用了电磁波

露帕兔麻痹了

需要留意的是和挑拨不同，在使用替换的当回合对手依然能够选择变化类技能。

PO实战

双柱力王



虽然突击背心的内容已经讲了很多，但是不提一提双柱力王始终是不完整的。作为坚挺在《X·Y》OU中使用率最高的格斗系，其配置已经成了教科书一样的存在：

道具：突击背心

特性：根性

性格：固执（+物攻，-特攻）

努力值：252HP、252物攻、4特防

配招：冷冻拳+吸收拳+音速拳+打落

Gen 5时期的双柱力王主要是依靠巨大化+音速拳的打法而流行，不过突击背心完全将双柱力王变成了与特攻手对峙的用法：吸收拳提供稳定的回复、音速拳适合对抗高速，打落弥补了格斗系的盲点，冷冻拳的选择仁者见仁，笔者也尝试过雷电拳和毒突针对MEGA喷火龙Y和仙系精灵。固然双柱力王攻守兼备，也仍然受到如今大环境的左右，一方面是《X·Y》中飞行系（以火矢鹰和MEGA大钳甲虫为代表）的强化逼走了众多的格斗系，另一方面是新增了仙属性对格斗系的抵抗。双柱力王在这样的环境下也算是另辟蹊径，选择突击背心之后的主要狩猎对象变成了环境中热门的特攻手：炎钢兽、洗衣机电鬼和特攻型的上忍蛙等等。根性特性更是能够妥妥地接下洗衣机电鬼烦人的鬼火。

说到这种特盾双柱力王的anti（指反制和针对），以光翼兽和玛利露利为代表的物耐尚可的仙系能够从容地接下触发根性的打落/吸收拳并用仙系技能反杀（光翼兽选择气刃斩博60%害怕更佳），而不怕打落的MEGA妙蛙花、王者之盾剑盾魂也是其头疼的对象，不过这都比不上来自火矢鹰一发勇鸟的威胁。即便如此，简单暴力仍是双柱力王的最贴切的便签，提到突击背心让人第一时间就想到了它，只要操作熟练，双柱力王无疑是OU环境中最值得放进队伍中的精灵之一。

玛利露利



如果说腹太鼓+水流喷射的新连携是玛利露利在六世代身一部分原因的话，毫无疑问突击背心也有不容忽视的功劳。我们不谈腹太鼓战术的话，突击背心玛利露利也是很好用的类型，其常见配置与双柱力王相似：

道具：突击背心
特性：大力士
性格：固执（+物攻，-特攻）
努力值：252HP、252物攻、4特防
配招：攀瀑+打落+嬉戏+水流喷射

文章开头的战报大家也见到了玛利露利生吃十万伏特的例子，它独有的水+仙的属性抵抗6个属性和各种热门的先制技能，还是少数能接下MEGA喷火龙X和MEGA暴鲤龙常规配招的精灵。玛利露利常见的两个弱点草和电主要为特殊攻击，所以携带突击背心的优势很明显，一般的能量球和闪电交替都打不疼它，而436的物攻却可以给对面带来不小的威胁。攀瀑+打落+嬉戏三个技能保证了玛利露利的输出力度，盲点主要是盔甲鸟这样的物盾、MEGA妙蛙花和王者之盾的剑盾魂。剩下一个技能可以在升力拳（凭借良好的属性上场，在读换时打出一发升力拳提升一阶物攻）、蛮力（针对铁盘坚果这样的钢系盾牌）、冷冻拳（与草系对峙占据优势）甚至是飞跃（针对MEGA妙蛙花）中选择。

玛利露利的速度种族值是50，能力值在94～218之间，虽然它有先制技能水流喷射，但是能打出最大伤害的显然是本系的嬉戏和攀瀑。94～218这个范围内的速度竞争还是比较激烈的。我们可以分成4速（仅把多余的4点努力值分给速度）、满速和极限速度来看。4速时137能超过无努力的吉利蛋（136）和双柱力王（122），先手嬉戏对双柱力王有致命的威胁；满速时达到199，能先手于绝大多数玛利露利克制的热门精灵，如无努力的巨甲龙（158）、4速的月精灵（167）、无努力的炎钢兽（190）和4努力的勇武秃鹫（197）等等，以恶系精灵居多；而极限速度的好处可以与对面的玛利露利比先手，除此之外先手于4速洗衣机电鬼（209）意义不大。当然，也可以把速度只加到168针对167的月精灵，剩余的分给耐久，视队伍构成决定。

钢钻鼹鼠

钢钻鼹鼠在Gen 5时以沙暴强攻而闻名，新世代中天气被削弱致使它表现一直平平，不过从联防上看钢钻鼹鼠依然是队伍中毒免（免疫毒系技能，下同）和电免的重要成员，同时能够免疫包括仙在内的八个属性。种族上来说，钢钻鼹鼠拥有钢系精灵中第一的HP，在突击背心加成特防之后能达到可观的耐久水平。



道具：突击背心
特性：破格
性格：开朗（+速度，-特攻）
努力值：252速度、252物攻、4特防
配招：地震+岩崩+铁头+高速旋转

0HP+4特防的努力分配能达到9万多一点的特耐，可以承受3次MEGA妙蛙花的亿万吸取（34.1%～40.2%），如果再牺牲72点物攻努力值的话特耐将突破十万。极限速度非常重要，保证一定能超过非专爱围巾的洗衣机电鬼。钢钻鼹鼠的技能比起上文两位来少

了很多，主要以双本+岩石的打击面为主，高速旋转利用了突击背心的特点，也保证了扫钉的工作。Gen 6钢系新增了克制的仙系，于是钢钻鼹鼠很多情况下都能够轻松应对仙属性的特攻手：

回合11

我方收回了喷火龙并我方放出了钢钻鼹鼠

对手的光翼兽使用了气刃斩

效果一般

钢钻鼹鼠失去了90 HP（24%的HP）

对手的光翼兽因为生命玉而受到损伤

回合12

钢钻鼹鼠使用了铁头

非常有效！

对手的光翼兽失去了82%的HP

对手的光翼兽使用了波导弹

这非常有效！

钢钻鼹鼠失去了250 HP（69%的HP）

对手的光翼兽因为生命玉而受到损伤

对手的光翼兽倒下了

即使是携带生命玉的光翼兽也无法用波导弹击倒健康的钢钻鼹鼠，气刃斩更加乏力，而我方的铁头却能给对面带来大量伤害。

由于自身的属性问题，钢钻鼹鼠既害怕水系又害怕火系，这点稍加利用的话便可以塞进晴天和雨天的队伍中。在晴天队中它能够享受水系技能威力减半的庇护，诸如：极限特攻洗衣机电鬼的水压VS.晴天下0HP4特防突击背心钢钻鼹鼠：158～188（43.7～52%）；同样在雨天环境下，钢钻鼹鼠可以作为队伍中的电免，并消除了火系的弱点：极限特攻MEGA雷电兽的火焰放射VS.雨天下0HP/4特防突击背心钢钻鼹鼠：104～124（28.8～34.3%），伤害值能够控制在很小的范围内，体现了耐久的大幅提升。



突击背心是新出现的一个增强特耐的道具，使得当下的传统特攻手将面临着巨大的压力。然而仍有不少的特攻手选择了精神冲击和神秘之剑这样的技能，以双柱力王为代表的转型精灵忽视物防后往往死于各类隐蔽的精神冲击，这也不失为一个破解突击背心的好方法。除此之外打落的泛滥使得我们需要重视对道具的保护，毕竟失去了特防加成后，缺乏强化和干扰的纯四攻精灵将会乏力应战。

文章后半部分之所以选择了双柱力王、玛利露利和钢钻鼹鼠，看中的是它们优秀的对攻能力，强输出配合高耐久也是它们的共性。不过携带突击背心的精灵不乏强攻手，也有一些作为盾牌和联防中转来使用。但无论如何，我们首先应该考虑的是失去变化类技能之后，如果只停留于随意挑四个无打击盲点的攻击技能，是否更多的情况下需要考虑针对的用法，又或者是否真的有必要选择突击背心占用宝贵的道具槽呢？

最后还是老话，大家如果有任何的想法和观点可以到百度——口袋玩家贴吧交流！祝大家在新的学期里学习进步，也与大家一起期待着11月《宝石》重制版的到来！

战报分析
走进实战看属性联防和先读

文/阿爪　编/乌冬

单打对战，是口袋妖怪最原始的对战模式。其中又分为6选3单打对战和6选6全体单打对战。对广大玩家而言，最为熟悉的对战模式当为6选6单打对战。

单打对战的特点是只能通过场上的精灵和场下的精灵相互换人来完成属性联防和属性联攻，这就意味着和场上有两到三只精灵的多打对战相比，单打对战的节奏更慢，且属性联防的意义大于属性联攻的意义。

属性联防是指多只精灵分别承担抵挡某个属性攻击的任务。6选6单打对战与6选3单打对战相比，队伍中精灵的总数更多，所以属性联防也可以做得更加完善。

属性联攻是指多只精灵共同组成对对手某类精灵的打击。多打对战中，双方场上的精灵有两到三只，可以组成比较全面的进攻网络。单打对战中场上只有一只精灵，属性联攻是一个伪概念，几只精灵组成的属性联攻是不同的回合完成的，这与多打对战中一个回合完成的属性联攻有很大的不同。

在实战中进行属性联防和属性联攻，是通过先读来完成的。所谓先读是我方预判对方做出某种行为，我们根据这种预判的行为做出相对应的措施。实际上，玩家每一回合的战斗都在先读。比如我方场上有一只火系精灵，对方场上有一只水系精灵，此时我们为了保证火系精灵不被对方击杀，就只有换人，比如换一只水系精灵。换人的原因是预判对手的水系精灵会使用水系招式击杀自己，所以这种看似非常常规的操作，其实也是一种先读。

当然，通常所说的先读，是指第二层先读。比如我方场上是火系精灵，对方场上是水系精灵，对方预判我方会换一只水系精灵来抵挡水系招式的进攻，于是对方的水系精灵不使用水系招式攻击，而是换上了电系精灵，来压制预判中我方会换上的水系精灵。

先读的层次，以预判最为常规、最符合属性相克原理的操作为第一层先读；根据这个常规操作进行预判的操作为第二层先读；根据第二层先读进行预判的操作为第三层先读，以此类推。

我方预判对手使用水系招式，而换上水系精灵来应对，这属于第一层先读。对方预判我方将会换上水系精灵，于是换上电系精灵来进行压制，这就属于第二层先读。如果我方认为，此时对方会预判我方换上水系精灵，而其将换上电系精灵进行压制。那么，此时我方可以直接换上地面系精灵来压制预判中对方将要换上的电系精灵，这就属于第三层先读了。但是很显然，这样做的风险很大。如果对方只是进行最常规的操作，即用水系招式攻击火系精灵，那么我们进行第三层先读换上的地面系精灵，就会被直接击杀。

由此可见的是，先读的层次越高，风险就越大。那么，我们在实战中应该如何进行属性联防呢？如何进行先读呢？这种问题，就没有具体的定律了。我们必须根据当时所处的对战局势来决定，且不同的玩家对局势有着不同的理解，也会做出不

同的操作和行为。

笔者联系国内著名玩家“果然BB”获取了一份战报，这篇战报双方的操作比较稳健几乎无失误，部分回合可以较好地阐释如何在实战中进行相对正确的属性联防和先读。笔者在每一回合下都标注了自己的评论，希望可以帮助广大读者理清双方选手的操作思路，从而在战报中获得一些启发。

版本：X/Y
模式：单打
规则：催眠条款、冰冻条款、种类条款、自杀条款

本方派出了灵兽托尔涅罗斯！
对方派出了洗衣机电鬼！

评论

前面我们谈到，与多打对战相比，单打对战场上只有一只精灵，几乎总能找到一只精灵封住另一只精灵的攻击并进行反制。所以，属性联防成了单打对战的基本问题。而在实战中构建属性联防，则是通过不断的换人来完成的。

换人的方式主要有直接换人，和使用蜻蜓点水、变压、接力棒等技能换人。那么，实战中使用技能换人相比直接换人的优势在哪里呢?

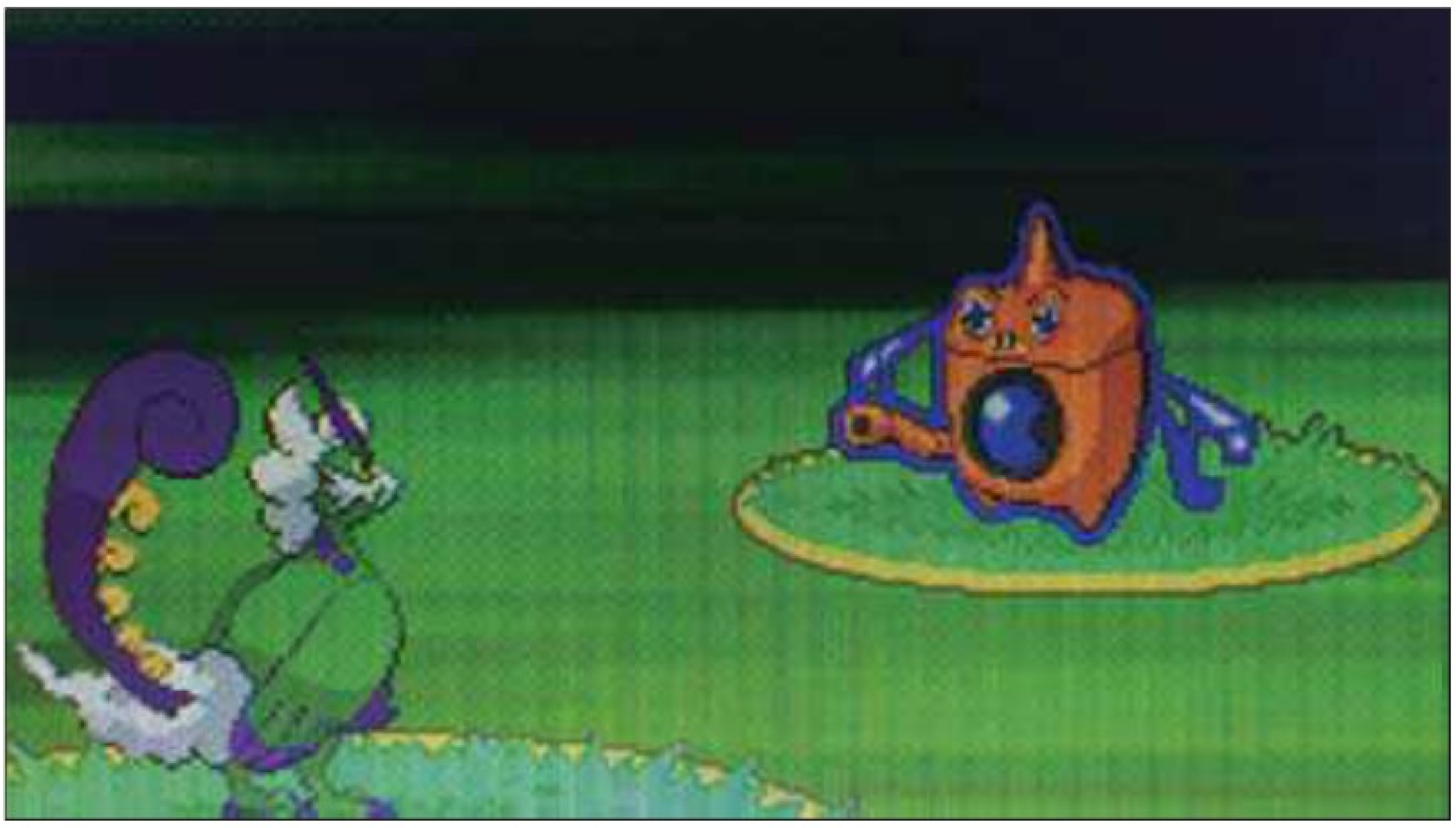
直接换人的优先度高于任何技能，如果对方直接换人，本方使用蜻蜓点水等技能换人，对方先完成换人的工作，此时我们使用技能后，可以根据对方换上来精灵的情况，选择可以对抗甚至压制对方的精灵上场，从而在属性联防的对抗中取得优势。

蜻蜓点水、变压等技能是没有优先度的，双方同时使用优先度相同的技能时，根据双方的速度情况决定出招顺序。如果本方的速度高于对方，对方没有选择换人，此时我们先手蜻蜓点水/变压/接力棒后，可以根据对手留在场上精灵的情况，换上相应的精灵进行压制。

所以，一只能够习得蜻蜓点水或变压或接力棒的精灵，如果速度高于大部分精灵，那么它在面对对手时，对方换人我可以后手换人应对，对手不换人我可以先手换人应对。基本能够准确地知道这一回合对方场上的精灵是什么。

这样的精灵，就是单打对战中最适合作为首发的精灵。从首发情况来看，本方派出的灵兽托尔涅罗斯能够习得蜻蜓点水，对方的派出的洗衣机电鬼能够习得变压，且两者速度均不慢，两者派出的都是非常适合首发的精灵。

此处对方的洗衣机电鬼有携带专爱围巾的可能，但是变压的威力并不高，且灵兽托尔涅罗斯拥有下场时回复1/3体力的再生力特性。此处无论如何使用蜻蜓点水都是比较稳妥的操作。



第1回合

灵兽托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水！
对方的洗衣机电鬼损失了19%的HP！
本方收回了灵兽托尔涅罗斯！
本方派出了洗衣机电鬼！

对方的洗衣机电鬼使用了鬼火！
洗衣机电鬼烧伤了！

对方的洗衣机电鬼通过剩饭回复了一点HP！
洗衣机电鬼因为烧伤受到了伤害！

评论

首回合本方由于属性劣势，使用蜻蜓点水换人的意图显而易见。此时才刚刚第一回合，对方对本方队伍的组成情况不太熟悉，无法判断换上来的精灵是什么，所以没有使用高压水泵等攻击招式。鬼火作为一个异常状态技能，只要不是遇到根性特性或者引火特性精灵，烧伤哪只精灵都是比较赚的。所以这里对方的洗衣机电鬼使用鬼火也是最稳妥的操作。

第2回合

对方的洗衣机电鬼使用了变压！
洗衣机电鬼失去了79的HP(25%)！
对方收回了洗衣机电鬼！
对方派出了月精灵！

洗衣机电鬼使用了鬼火！
对方的月精灵烧伤了！

洗衣机电鬼通过剩饭回复了一点HP！
洗衣机电鬼因为烧伤受到了伤害！
对方的月精灵因为烧伤受到了伤害！

评论

同理，因为现在是整场战斗的开端，本方也不清楚对方的队伍组成情况，洗衣机电鬼使用攻击招式无法做到准确的先读。所以，此时本方的洗衣机电鬼也使用了鬼火，同样属于烧伤哪只精灵都不会亏。

当然，洗衣机电鬼开局可以无脑鬼火的一大优势是自身属于水系精灵，拥有高压水泵这样的技能打击免疫鬼火的火系精灵。其他精灵使用鬼火等干扰技能倒需要注意对方换上来抵挡鬼火的精灵是否会克制自己。这种独特的地方，让洗衣机电鬼成为了最适合使用鬼火的精灵之一。



第3回合

本方收回了洗衣机电鬼！
本方派出了瑜珈战士！

对方的月精灵使用了治愈之铃！
一阵柔和的铃声响起！
月精灵队伍的异常状态回复了！

对方的月精灵通过剩饭回复了一点HP！

评论

对方换上来的月精灵对洗衣机电鬼并没有合适的反制手段，那么很明显可以猜到对方会使用一些变化技能，可能是许愿，可能是解除异常状态的治愈之铃。此时是本方安全换上超高攻击的瑜伽战士的时机。

第4回合

瑜珈战士进化成了MEGA瑜珈战士！
对方的月精灵使用了保护！
对方的月精灵保护了自己！

MEGA瑜珈战士使用了吸收拳！
对方的月精灵保护了自己！

对方的月精灵通过剩饭回复了一点HP！

评论

很多瑜伽战士使用超高威力的飞膝踢作为主攻技能。飞膝踢虽然威力超高，却拥有没有击中时自损一半HP的负面效果。为了求稳，本方的瑜伽战士选择了能够回复HP的吸收拳作为主攻技能。这个回合就可以看出吸收拳相比飞膝踢的优势了。如果此时使用的是飞膝踢，对手使用保护，本方就会自伤半血，严重消耗主攻手的续航能力。

第5回合

对方收回了月精灵！
对方派出了剑盾魂！

MEGA瑜珈战士使用了冷冻拳！
不是很有效……
对方的剑盾魂 损失了20%的HP！

对方的剑盾魂通过剩饭回复了一点HP！

评论

上回合对方的月精灵通过保护试探了瑜伽战士，外加剩饭蹭血。这回合对方换人是比较稳妥的操作，毕竟面对能够一击秒杀自己的瑜伽战士，先读不用格斗系技能是要冒很大风险的。这个时候本方先读对方换人，使用了能够克制飞行系精灵的冷冻拳。但是对方换上的是格斗系技能完全无效同时抵抗冰系精灵的剑盾魂，这一先读并没有获得较大的收益。

第6回合

本方收回了MEGA瑜珈战士！
本方派出了钢钻鼹鼠！

钢钻鼹鼠挂在气球上！
钢钻鼹鼠拥有破格特性！
对方的剑盾魂使用了影子球！
钢钻鼹鼠失去了250的HP(69%)！
钢钻鼹鼠的气球破掉了！

对方的剑盾魂通过剩饭回复了一点HP！

评论

能够暂且挡住剑盾魂攻击的精灵有不少，但这一回合本方却换上了耐久相对较低的钢钻鼹鼠。这是因为钢钻鼹鼠相比其他精灵，对剑盾魂有非常强的压制能力。在这样的压迫下，对方的剑盾魂很可能会被本方吓走，或者是使用王者之盾试探一回合。此时就是本方使用石砾的最佳时机。

钉子类技能的效果是换人上场时发动。在回合数较短的多打对战中，钉子类技能的收益太小，不值得消耗一个回合去使用。然而在以换人联防为主题的慢节奏单打对战中，钉子类技能的收益就显得非常高了。其中效益最高的又当属只需撒一



把且对全属性精灵有效的石砾。这个回合虽然本方的钢钻鼹鼠承受了非常高的伤害，但由于对剑盾魂非常强的压迫性，下回合几乎可以确定能够安全撒出石砾。战斗已经进行到了第6回合，越早把石砾撒出来才能获得越大的收益，而此时，本方的这位玩家就把撒石砾的最佳时机给抓住了，可以看出本方这位玩家还是具有相当深厚的功力的。

第7回合

对方收回了剑盾魂！
对方派出了妙蛙花！

钢钻鼹鼠使用了石砾！
尖锐的岩石漂浮在对方的队伍周围！

评论

可以看出，对方对于地面系攻击的防范是非常依赖洗衣机电鬼的。剑盾魂因为惧怕地震威胁而换走，换上的却不是能够抵挡地震的精灵。这是因为破格特性无视浮游特性效果，破格地震对于洗衣机电鬼有二倍克制效果，这时对方只能选择耐久较高且有一定反制能力的妙蛙花上场抵挡。

第8回合

本方收回了钢钻鼹鼠！
本方派出了灵兽托尔涅罗斯！

对方的妙蛙花进化成了MEGA妙蛙花！
对方的MEGA妙蛙花使用了寄生种子！
灵兽托尔涅罗斯被种了种子！

灵兽托尔涅罗斯被寄生种子吸取了生命！

评论

单打对战中的妙蛙花除睛天队外基本都是MEGA进化的。MEGA妙蛙花由于拥有厚脂肪特性，属性弱点只有飞行和超能。因此本方见到妙蛙花后立即换上了灵兽托尔涅罗斯进行反制。一般的MEGA妙蛙花配招是寄生种子、光合作用和两个攻击招式。上一回合本方的钢钻鼹鼠拥有钢属性，毒属性的淤泥爆弹对钢属性无效，因此这一回合对方可能使用的技能是草属性技能、觉醒力量或寄生种子。

灵兽托尔涅罗斯的飞行属性抵抗草属性，觉醒力量非本系威力不高，有再生力特性也不太惧怕寄生种子的消耗，因此此时面对MEGA妙蛙花换上灵兽托尔涅罗斯是较佳的选择。当然，如果对方先读换人使用淤泥爆弹，又刚好对换上来的灵兽托尔涅罗斯发动了中毒特效，那么就会陷入一点劣势中了。

第9回合

对方收回了MEGA妙蛙花！
对方派出了灵兽波尔托罗斯
尖锐的岩石扎伤了对方的灵兽波尔托罗斯！

灵兽托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水！
不是很有效……
对方的灵兽波尔托罗斯损失了15%的HP！
本方收回了灵兽托尔涅罗斯！
本方派出了钢钻鼹鼠！
钢钻鼹鼠拥有破格特效！

对方的灵兽波尔托罗斯通过剩饭回复了一点HP！

评论

此处即可以看到第7回合那把关键的石砾产生的作用了。本方的灵兽托尔涅罗斯继续使用蜻蜓点水进行试探和游击，对方惧怕托尔涅罗斯的飞行系攻击对MEGA妙蛙花造成伤害，换上了灵兽波尔托罗斯来进行抵挡。这个换人操作虽然符合属

性联防规则，但是却被石砾扎掉了25%的血，加上蜻蜓点水打掉的15%血，此时对方的灵兽波尔托罗斯的血量已经降到了60%，接下来想要抵挡本方钢钻鼹鼠潜在的岩石系攻击就会非常困难了。

有玩家可能会认为，此处对方换上受石砾伤害更小的洗衣机电鬼更好。但是灵兽波尔托罗斯相比洗衣机电鬼的优势是速度更快，面对钢钻鼹鼠至少可以先手出招打掉一些HP。如果此时对方换上洗衣机电鬼，本方的灵兽托尔涅罗斯使用蜻蜓点水后换上破格特性的钢钻鼹鼠，对方将陷入更大的被动之中。因此对方换上高速度的灵兽波尔托罗斯是更能掌握一定主动权的选择，被石砾扎伤损失的HP可以通过月精灵潜在的许愿进行回复。

第10回合

对方收回了灵兽波尔托罗斯！
对方派出了MEGA妙蛙花！
尖锐的岩石扎伤了对方的MEGA妙蛙花！

钢钻鼹鼠使用了铁头！
对方的MEGA妙蛙花损失了28%的HP！

评论

此处可能双方都有一定的反先读。按照属性相克原理，钢钻鼹鼠应该使用岩石系技能，灵兽波尔托罗斯应该使用对地面系有效的攻击技能，毕竟钢钻鼹鼠的血量已经不多了，已经在灵兽波尔托罗斯的猎杀范围之内。但是此回合双方均没有采取最常规的操作，钢钻鼹鼠使用了对电属性并不有效的铁头，对方则是换下了灵兽波尔托罗斯，让MEGA妙蛙花上场。可以看出，经过了最初几回合的试探，双方已经进入了互相先读的阶段了。

第11回合

钢钻鼹鼠使用了地震！
对方的MEGA妙蛙花损失了36%的HP！

对方的MEGA妙蛙花使用了光合作用！
对方的MEGA妙蛙花回复了体力！

评论

非常常规的一回合操作。这一回合如果MEGA妙蛙花使用攻击技能，钢钻鼹鼠是有几率被直接击杀的。但是显然MEGA妙蛙花对于对方来说是非常重要的中转盾牌，由于道具携带了MEGA石头没有剩饭来回复体力，时刻保持一个健康的状态就显得更加重要，此处使用光合作用是非常稳妥的操作。

第12回合

本方收回了钢钻鼹鼠！
本方派出了灵兽托尔涅罗斯！

对方的MEGA妙蛙花使用了光合作用！
对方的MEGA妙蛙花回复了体力！

评论

可能是先读对手会继续使用地震攻击，且MEGA妙蛙花还没有回复体力至满。此处MEGA妙蛙花继续使用了光合作用，但是却被本方的灵兽托尔涅罗斯抓住了机会。

第13回合

对方收回了MEGA妙蛙花！
对方派出了剑盾魂！
尖锐的岩石扎伤了对方的剑盾魂！

灵兽托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水！
不是很有效……

对方的剑盾魂 损失了4%的HP！
本方收回了灵兽托尔涅罗斯！
本方派出了钢钻鼹鼠！

钢钻鼹鼠拥有破格特性！

对方的剑盾魂通过剩饭回复了一点HP！

评论

本回合又体现了战报开头说的那一点——高速蜻蜓点水能够在换人联防中取得非常大的优势。由于对方场上有石砾，灵兽波尔托罗斯的血量已经不足以对抗灵兽托尔涅罗斯，于是对方选择了换上剑盾魂来抵挡蜻蜓点水或者是飞行系攻击。本方通过蜻蜓点水制造的换人优势，换上了属性压制对方的钢钻鼹鼠，对方还能够抵挡住钢钻鼹鼠的攻击吗？

第14回合

本方收回了钢钻鼹鼠！
本方派出了灵兽托尔涅罗斯！

对方收回了剑盾魂！
对方派出了MEGA妙蛙花！
尖锐的岩石扎伤了对方的MEGA妙蛙花！

评论

这个回合就可以解释为何对方前面的几个回合一再地让MEGA妙蛙花使用光合作用来保持体力。因为MEGA妙蛙花是对方惟一可以抵抗本方钢钻鼹鼠的精灵了。或许有读者会问，第11回合直接对钢钻鼹鼠攻击，不就解决问题了吗？可是不要忘记，第11回合万一本方不攻击，而是直接换人呢？一个残血的MEGA妙蛙花还能怎么抵挡住后面钢钻鼹鼠的游击呢？所以前面回合对方的MEGA妙蛙花连续回血是没有错误的。先读不是一定能够读中的，没有到最关键的时刻，选择保守的操作反而是稳妥的。

第15回合

对方收回了MEGA妙蛙花！
对方派出了剑盾魂！
尖锐的岩石扎伤了对方的剑盾魂！

灵兽托尔涅罗斯使用了挑拨！
对方的剑盾魂被挑拨了！

对方的剑盾魂通过剩饭回复了一点HP！

评论

对方依旧换上了剑盾魂，本方却没有使用蜻蜓点水。此处本方的灵兽托尔涅罗斯使用了挑拨，无论对象是MEGA妙蛙花还是剑盾魂，前者无法使用光合作用，后者无法使用王者之盾，都是有一定的意义的。

打到这里，可以说本方已经取得了相当大的优势了。那么这种优势是怎么出现的呢？源自一点一点的积累。从双方的队伍组成来看，双方的联防都是没有问题的，即使是按部就班的常规换人联防操作，对方不至于被这样压制。那么对方是如何一步一步陷入劣势中的呢？是因为第7回合本方的一把石砾。试想，如果本方场上也有一把石砾，属性弱岩的灵兽托尔涅罗斯能够如此随心所欲的上场吗？残血的钢钻鼹鼠多次上场被扎还能有这样多的游击机会吗？所以，第7回合的一把石砾，是奠定这场战斗本方优势的关键回合，然而接下来的这回合，就把这种虽然处于优势但仍然属于僵局的场面完全打破。

第16回合

灵兽托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水！
不是很有效……
对方的剑盾魂损失了4%的HP！
本方收回了灵兽托尔涅罗斯！
本方派出了手刀超人！

对方的剑盾魂使用了影子球！
不是很有效……
手刀超人失去了108的HP(39%)！
手刀超人的特防下降！
好强特性大幅提升了手刀超人的攻击！

对方的剑盾魂通过剩饭回复了一点HP！

评论

这一回合，灵兽托尔涅罗斯继续使用它的高速蜻蜓点水，对方没有选择换人。然而，这一次，本方换上来的不是钢钻鼹鼠，而是剑盾魂。剑盾魂的一个影子球触发了好强特性的效果，手刀超人的物攻提升了两级。一些玩家可能会认为这里的运气成分帮助了本方，但是笔者却想说，这里的升物攻只起锦上添花的作用，真正打破僵局的，不是这里的升物攻，而是第15回合那一个漂亮的挑拨。

剑盾魂使用了攻击技能，此刻剑盾魂由盾形态转为剑形态。种族只有50的双防，面对没有提升物攻的手刀超人，也明显在斩杀范围之内。被挑拨后无法使用变化技能，意味着无法使用王者之盾变回盾形态，那么能做的只有什么？换人。



第17回合

对方的剑盾魂准备被收回去！
手刀超人使用了追击！
非常有效！
对方的剑盾魂损失了88%的HP！
对方的剑盾魂倒下了！

对方派出了特拉奇昂！
尖锐的岩石扎伤了对方的特拉奇昂！

评论

追击！一个精准的追击，断送了对方剑盾魂换人下场的希望。双方经过了17个回合的周旋，终于有一只精灵被击倒。击倒这只精灵通过挑拨、蜻蜓点水和追击三个步骤才完成，几个简单的技能构成了精彩的战术铺垫，让这篇战报的可读性增加了不少。

第18回合

本方收回了手刀超人！
本方派出了玛利露利！

对方的特拉奇昂使用了石砾！
尖锐的岩石漂浮在本方的队伍周围！

评论

虽然提升了两级物攻，手刀超人也不敢在特拉奇昂面前硬碰硬。对方也在这个回合抓住了撒出石砾的机会。现在，双方都把石砾撒出来了，那么局势是否会再次进入均势呢？



第19回合

对方收回了特拉奇昂！
对方派出了MEGA妙蛙花！
尖锐的岩石扎伤了对方的MEGA妙蛙花！

本方收回了玛利露利！
本方派出了灵兽托尔涅罗斯！
尖锐的岩石扎伤了灵兽托尔涅罗斯！

评论

上回合本方派出抗格斗的玛利露利来对抗特拉奇昂。玛利露利的水+仙属性刚好被草+毒的MEGA妙蛙花完封。因此这回合本方先读对方要换MEGA妙蛙花，派出了灵兽托尔涅罗斯来进行针对。剧情果然往本方所料的方向发展，但是由于对方也撒出了石砾，灵兽托尔涅罗斯上场损失1/4的HP，生存环境相比前面的回合要恶劣一些了。

第20回合

灵兽托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水！
对方的MEGA妙蛙花损失了12%的HP！
本方收回了灵兽托尔涅罗斯！
本方派出了手刀超人！
尖锐的岩石扎伤了手刀超人！

对方的MEGA妙蛙花使用了淤泥爆弹！
对手刀超人没有效果！

评论

似乎是已经看破了灵兽托尔涅罗斯还会使用蜻蜓点水，对方的MEGA妙蛙花选择了直接攻击。因此本方换上了抵抗MEGA妙蛙花草+毒双本的手刀超人进行应对。

第21回合

手刀超人使用了追击！
对方的妙蛙花损失了22%的HP！

对方的妙蛙花使用了光合作用！
对方的妙蛙花回复了HP！

评论

虽然手刀超人能够挡住MEGA妙蛙花的攻击，但攻击力度也不足以撼动MEGA妙蛙花。战斗进行到这里，似乎又要进入僵局了?

第22回合

本方收回了手刀超人！
本方派出了灵兽托尔涅罗斯！
尖锐的岩石扎伤了灵兽托尔涅罗斯！

对方收回了MEGA妙蛙花！
对方派出了洗衣机电鬼！
尖锐的岩石扎伤了对方的洗衣机电鬼！

对方的洗衣机电鬼通过剩饭回复了一点HP！

评论

双方同时选择了换人！本方再次重复之前的操作，对着MEGA妙蛙花换上灵兽托尔涅罗斯。对方则在此时换上了因为惧怕钢钻鼹鼠的破格地震而一直不敢上场的洗衣机电鬼！

第23回合

灵兽托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水！
对方的洗衣机电鬼损失了20%的HP！
本方收回了灵兽托尔涅罗斯！
本方派出了钢钻鼹鼠！
尖锐的岩石扎伤了钢钻鼹鼠！

钢钻鼹鼠拥有破格特性！

对方的洗衣机电鬼使用了高压水泵！
非常有效！
钢钻鼹鼠失去了100的HP(27%)！
钢钻鼹鼠倒下了！

对方的洗衣机电鬼通过剩饭回复了一点HP！
本方派出了手刀超人！
尖锐的岩石扎伤了手刀超人！

评论

灵兽托尔涅罗斯继续使用本场战斗它已经使用了无数次的蜻蜓点水，但是换上来的人不是抵挡洗衣机电鬼双本系攻击最稳的其他精灵，而是破格特性的钢钻鼹鼠。看来，由于在前面的回合中已经积累到了一定的优势，本方已经开始采取一些冒险但相对收益较高的操作了。如果此时对方选择电系技能打飞行系的灵兽托尔涅罗斯，那么本方的残血钢钻鼹鼠又获得了绝佳的进攻机会，再次对对方形成非常大的压力。可是，这一次，可以说是在生死存亡关头，洗衣机电鬼选择先读使用高压水泵。这个先读，将本方换上来的钢钻鼹鼠完美击杀。一直以来对对方造成非常大压力的钢钻鼹鼠不在了，双方剩余精灵数为5比5，比赛会再次进入均势吗?

第24回合

手刀超人使用了打落！
对方的洗衣机电鬼损失了66%的HP！
对方的洗衣机电鬼倒下了！
手刀超人打掉了对方的洗衣机电鬼的剩饭！

对方派出了特拉奇昂！
尖锐的岩石扎伤了对方的特拉奇昂！

评论

对方上回合先读收掉了本方的钢钻鼹鼠，这回合面对手刀超人，准备再一次先读，预判本方使用追击，准备用鬼火或其他技能对抗手刀超人。然而本方可能是经历了上一回合先读的失败，不再冒进而是采用了最保守的操作，没换下场的洗衣机电鬼就这样被击杀，双方剩余精灵数变为5比4。

第25回合

本方收回了手刀超人！
本方派出了玛利露利！
尖锐的岩石扎伤了玛利露利！

对方的特拉奇昂使用了石刃！
对方的特拉奇昂的攻击没有命中！

玛利露利通过剩饭回复了一点HP！

评论

对方连续进行先读，这一回合读中了，可是运气却不在对方那边。此时对方只剩下灵兽波尔托罗斯、月精灵、MEGA妙蛙花和特拉奇昂四只精灵，还能够在互相的博弈中站住脚吗?

第26回合

对方收回了特拉奇昂！
对方派出了MEGA妙蛙花！
尖锐的岩石扎伤了对方的MEGA妙蛙花！

玛利露利使用了水流喷射！
不是很有效……
对方的MEGA妙蛙花损失了7%的HP！

玛利露利通过剩饭回复了一点HP！

评论

抵抗玛利露利换上MEGA妙蛙花是正确的操作，那么对方会不会换上抵抗MEGA妙蛙花的手刀超人或者灵兽托尔涅罗斯呢?

第27回合

本方收回了玛利露利！
本方派出了手刀超人！
尖锐的岩石扎伤了手刀超人！

对方的MEGA妙蛙花使用了淤泥爆弹！
对手刀超人没有效果！

评论

这里如果使用草属性技能是先读换上手刀超人，使用毒属性技能是先读换上灵兽托尔涅罗斯。从选择的技能上看，对方是读错了。如果读不准对手换上什么精灵，使用寄生种子是最稳妥的操作，可以看出，战斗进行到这里，对方已经按捺不住了，希望能够直接攻击，缩小双方精灵数量差距。

第28回合

手刀超人使用了铁头！
对方的MEGA妙蛙花损失了43%的HP！

对方的MEGA妙蛙花使用了光合作用！
对方的MEGA妙蛙花回复了HP！

评论

本方也已经按捺不住，手刀超人开始使用铁头硬碰硬。光合作用的PP比较少，一直使用光合作用来拖是没有效果的。

第29回合

对方收回了MEGA妙蛙花！
对方派出了月精灵！
尖锐的岩石扎伤了对方的月精灵！

手刀超人使用了铁头！
对方的月精灵损失了52%的HP！

对方的月精灵通过剩饭回复了一点HP！

评论

意识到光合作用PP的不足，对方换上了月精灵来对抗手刀超人。战斗进行到这个地步，换月精灵挡手刀超人已经是没有办法的办法。毕竟能够击杀手刀超人的特拉奇昂弱钢，无法冒着被铁头击杀的风险直接上场。

第30回合

对方的月精灵使用了保护！
对方的月精灵保护了自己！

手刀超人使用了铁头！
对方的月精灵保护了自己！

对方的月精灵通过剩饭回复了一点HP！

评论

上一回合铁头的伤害过半了，月精灵先使用保护蹭一口剩饭回复体力。

第31回合

手刀超人使用了铁头！
对方的月精灵损失了46%的HP！

对方的月精灵使用了欺诈！
不是很有效……
手刀超人失去了96的HP(35%)！

对方的月精灵通过剩饭回复了一点HP！

评论

月精灵敢上场来挡手刀超人，估计也是有欺诈这一招了。但是恶属性本身抗恶，还是没有将手刀超人击杀。

第32回合

手刀超人使用了铁头！

www.doodland.com

对方的月精灵损失了6%的HP！
对方的月精灵倒下了！

对方派出了特拉奇昂！
尖锐的岩石扎伤了对方的特拉奇昂！

评论

炮灰掉月精灵后，终于换上了特拉奇昂。此时双方剩余精灵数为5比3。

第33回合

对方的特拉奇昂使用了地震！
非常有效！
手刃超人失去了19的HP(7%)！
手刃超人倒下了！
对方的特拉奇昂受到了生命之玉的伤害！

本方派出了玛利露利！
尖锐的岩石扎伤了玛利露利！

评论

由于场上有石砾的存在，手刃超人换下场后也没有再次出场的机会，因此本方选择了直接炮灰。双方剩余精灵数变为4比3。

第34回合

对方收回了特拉奇昂！
对方派出了MEGA妙蛙花！
尖锐的岩石扎伤了对方的MEGA妙蛙花！

玛利露利使用了水流喷射！
不是很有效……
对方的妙蛙花损失了7%的HP！

玛利露利通过剩饭回复了一点HP！

评论

继续是面对玛利露利换上能够完封其攻击的MEGA妙蛙花。

第35回合

对方收回了妙蛙花！
对方派出了灵兽波尔托罗斯！
尖锐的岩石扎伤了对方的灵兽波尔托罗斯！

本方收回了玛利露利！
本方派出了灵兽托尔涅罗斯！
尖锐的岩石扎伤了灵兽托尔涅罗斯！

对方的灵兽波尔托罗斯通过剩饭回复了一点HP！

评论

战斗已经进入了尾声阶段，已经容不下任何一个失误。面对MEGA妙蛙花，本方极可能重复之前的步骤换上灵兽托尔涅罗斯。对方抓住这个机会换上了灵兽波尔托罗斯，本方还能够抵挡住对方的电系攻击吗？

第36回合

灵兽托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水！
不是很有效……
对方的灵兽波尔托罗斯损失了15%的HP！
本方收回了灵兽托尔涅罗斯！
本方派出了洗衣机电鬼！
尖锐的岩石扎伤了洗衣机电鬼！

对方的灵兽波尔托罗斯使用了十万伏特！
洗衣机电鬼失去了130的HP(42%)！
洗衣机电鬼倒下了！

对方的灵兽波尔托罗斯通过剩饭回复了一点HP！
本方派出了玛利露利！
尖锐的岩石扎伤了玛利露利！

评论

答案是挡不住了。换上来的洗衣机电鬼被灵兽波尔托罗斯的十万伏特直接秒杀。本方派出了玛利露利，准备用先制技能削减灵兽波尔托罗斯的HP，使其血量在高速的灵兽托尔涅罗斯击杀范围之内。

第37回合

对方收回了灵兽波尔托罗斯！
对方派出了MEGA妙蛙花！
尖锐的岩石扎伤了对方的MEGA妙蛙花！

玛利露利使用了水流喷射！
不是很有效……
对方的MEGA妙蛙花损失了8%的HP！

玛利露利通过剩饭回复了一点HP！

评论

经过了三十多回合的博弈，这样的想法早已被对方看穿。对方稳妥地换上了MEGA妙蛙花，本方却没有先读MEGA妙蛙花上场而换上灵兽托尔涅罗斯。似乎战斗进行到这里，优势又逐渐转移到对方那边了。

第38回合

对方的MEGA妙蛙花使用了亿万吸取！
非常有效！
命中要害！
玛利露利失去了299的HP(87%)！
玛利露利倒下了！
玛利露利的HP被吸收了！

本方派出了灵兽托尔涅罗斯！
尖锐的岩石扎伤了灵兽托尔涅罗斯！

评论

可能是认为MEGA妙蛙花无法直接秒杀自己，也可能是想保持灵兽托尔涅罗斯的血量。玛利露利这一回合没有选择下场，结果是被一个命中要害的亿万吸取直接击杀。战斗进行到这里，双方剩余精灵数戏剧性地变成了2比3，胜利的天平似乎已经在朝对方倾斜。

第39回合

灵兽托尔涅罗斯使用了杂耍！
非常有效！
灵兽托尔涅罗斯的飞之宝石增强了杂耍的威力！
对方的MEGA妙蛙花损失了74%的HP！

对方的MEGA妙蛙花使用了淤泥爆弹！
灵兽托尔涅罗斯失去了127的HP(42%)！

评论

需要指出的是实机对战中《X·Y》版本无法通过正常途径获得普通宝石之外的属性宝石，但是Pokemon Online（即PO）对战平台却可以使用这类属性宝石。

灵兽托尔涅罗斯多次面对MEGA妙蛙花都选择了蜻蜓点水换人，在这战斗的最后时刻，终于把它深藏已久的大招——飞之宝石杂耍使用了出来，这对MEGA妙蛙花造成了非常高的伤害。

第40回合

灵兽托尔涅罗斯使用了杂耍！
非常有效！
对方的MEGA妙蛙花损失了3%的HP！
对方的MEGA妙蛙花倒下了！

对方派出了灵兽波尔托罗斯！
尖锐的岩石扎伤了对方的灵兽波尔托罗斯！

评论

双方剩余精灵数变为2比2。对方还剩下灵兽波尔托罗斯和特拉奇昂，本方还剩下灵兽托尔涅罗斯和……和什么来着？似乎大家已经遗忘了这一只精灵，是本方的MEGA精灵——MEGA瑜伽战士。

由于多次受到石砾的扎伤，灵兽波尔托罗斯的血量已经无法抵挡杂耍的攻击。然而灵兽托尔涅罗斯在击杀灵兽波尔托罗斯后，却无法击杀对方的特拉奇昂，最后

特拉奇昂和MEGA瑜伽战士的一对一战斗中，本方MEGA瑜伽战士能够抵挡住携带生命玉的特拉奇昂的攻击，并反杀取得战斗的胜利吗？结果还很难说。

第41回合

灵兽托尔涅罗斯使用了顺风！
本方队伍的场地有顺风！

对方的灵兽波尔托罗斯使用了十万伏特！
非常有效！
灵兽托尔涅罗斯 失去了98HP(32%)！
灵兽托尔涅罗斯倒下了！

对方的灵兽波尔托罗斯通过剩饭回复了一点HP！
本方派出了MEGA瑜珈战士！
尖锐的岩石扎伤了MEGA瑜珈战士！

评论

灵兽托尔涅罗斯的一个顺风，让我们的推演失去意义。顺风在本方的队伍吹起，战斗已经有了结果。自己不知道如何退场，那么就让灵兽波尔托罗斯击杀自己，MEGA瑜伽战士上场就是胜利。

第42回合

瑜珈战士使用了冷冻拳！
非常有效！
对方的灵兽波尔托罗斯损失了18%的HP！
对方的灵兽波尔托罗斯倒下了！

对方派出了特拉奇昂！
尖锐的岩石扎伤了对方的特拉奇昂！

评论

因为这里的灵兽波尔托罗斯血量非常少了，所以不管是先击杀灵兽波尔托罗斯再顺风，还是直接在灵兽波尔托罗斯面前顺风，结果都是一样的。

如果灵兽波尔托罗斯的血量非常多，灵兽托尔涅罗斯的杂耍不足以击杀它，那么上回合的顺风可能会更加精彩。试想，当本方只剩下灵兽托尔涅罗斯和MEGA瑜伽战士，而对方还剩下健康的灵兽波尔托罗斯和特拉奇昂时，灵兽托尔涅罗斯无法对对方两只形成威胁，而对方两只精灵又比MEGA瑜伽斗士快。本方的灵兽托尔涅罗斯倒下后，MEGA瑜伽战士会直接被两只高速精灵合力解决。如果是这样的局面，那么上回合的顺风将是非常精彩的翻盘之笔。

但是本场战斗中，灵兽波尔托罗斯已经没有多少血了。这个顺风算是确保胜利稳稳地在自己手中的锦上添花之笔吧。能够把对手的灵兽波尔托罗斯耗成这样，也得多亏了第7回合的那把石砾机会找得好啊。

第43回合

瑜珈战士使用了吸收拳！
非常有效！
对方的特拉奇昂损失了65%的HP！
对方的特拉奇昂倒下了！
对方的特拉奇昂的能量被吸收了！

本方赢得了比赛！

评论

本场战斗就这样全部结束了，虽然并没有一些非常独特的战术，但可以说把6对6单打对战中换人联防的学问诠释到了极致。双方选手的操作水平都非常的高，本方的灵兽托尔涅罗斯多次面对MEGA妙蛙花，都没有选择直接攻击而是高速蜻蜓点水换人；对方面对对自己压力非常大的钢钻鼹鼠，也非常有耐心地进行换人联防到最后用一个高压水泵读准击杀。先读读中有收益，读错却有风险。对方的洗衣机电鬼读准本方换上钢钻鼹鼠的回合获得了收益，读错本方的手刀超人要使用追击却付出了代价。换人联防的博弈，先读与反先读的博弈，是6对6单打对战乃至整个口袋对战的艺术。谨希望本篇战报及其评论，能够对广大玩家有所启发。谢谢！

《口袋妖怪X·Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（六）

文/koflover 编/乌冬

关注《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的读者朋友们应该都注意到了MEGA血翼飞龙和换装皮卡丘等"新PM"的信息，大量新MEGA PM的涌入应该会打破MEGA袋龙一家独大的局面，而换装皮卡丘如果能像各形态的家用电器电鬼一样，在种族值甚至属性方面有所强化和调整，那就更令人欣喜若狂了。言归正传，此次我们要探讨的属性是电系。

电系——攻守兼备的雷霆之力

由于电系中的皮卡丘在动画中出尽风头，所以可能有不少读者朋友和笔者一样，在心目中已经把电系当成了真正的主角属性，在游戏中如果不抓一只皮卡丘或电系PM，总觉得少了点什么。在不把非最终进化形态（包括未进化至MEGA）和切换形态计算在内的话，游戏中迄今为止出现的电系PM只有24只，这其中还包括正电宝宝、负电宝宝、电松鼠和天线鼠这4只混进来"卖萌"的PM。虽然电系在游戏中并不算是个人丁兴旺的大家族，但也算是人才辈出，大批电系PM的种族值都超过了500大关，这其中还包括1只主神兽、3只从神兽和2只MEGA PM。如果电系在第七世代加入准神兽和幻神兽，那这个电系家族就彻底圆满了。

1.迅猛无比的速攻手

这字面中的"迅猛"其实包含了多重意思："迅"指的是高速度，"猛"指的是高攻击，这些都是攻击手的基本要求，而集高速度和高攻击于一身的速攻手才能真正称得上是"迅猛"。虽然每个属性阵营都能挑出几只合格的速攻手，但像电系这种拥有大批速攻手的属性还是非常罕见的。

速度种族值超过130（包含130）的电系PM有顽皮弹、MEGA雷电兽和雷精灵这3只，乍一看不是很多，但游戏中达到这个水准的高速PM本来就凤毛麟角，除了这几只电系PM外，就只剩下各形态化石翼龙、各形态超梦、各形态迪奥希斯、MEGA胡地、MEGA耿鬼、忍者蝉、疾风虫和叉字蝠这几只。因为《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》还会出现大批种族值未公开的新MEGA PM，所以相信届时会有一批新成员加入这个"130俱乐部"。之所以强调这个基准，是因为这是一条重要的速度线，大批拥有加速手段（龙舞、高速移动、专爱围巾、轻快等等）但速度种族值不够高PM，几乎都是把这个基准作为自己必须要超越的"速度分数线"，加速后如果能比极限速度的130速度种族值的PM还快，那就可以高枕无忧；如果离该速度线只差一点，那这些PM往往会降低自己的要求，只需要让自己超过速度种族值120的这条速度线就够了。这种"只

要过线就好”的思路，相信有不少还在上学的读者朋友在报考高中或大学时会有类似的感受。

值得一提的是，因为能力计算公式中的一些微妙之处，在50级和100级这两种赛制中的速度线排序也是有一定差异的。比如速度种族值130的雷精灵和速度种族值70的专爱围巾重钢蟹就是个很好的例子：如果两者都是极限速度的话，那么在100级时，雷精灵的速度为394，恰好比速度393的专爱围巾重钢蟹快一点；在50级时，雷精灵的速度只有200，而专爱围巾重钢蟹此时的速度为201。

除了这三只速度超过130的精灵以外，其余高速电系PM的速度都处在100~120这个区间，这个速度阶段的PM非常适合携带专爱围巾，因为这样做既能保证有速度优势，又不至于让速度浪费太多。比如速度种族值108的电狼蛛在携带专爱围巾时就有希望超过极限速度的速度型迪奥希斯，而像速度更快的雷皇、波尔托罗斯这些PM，在面对一般PM时就更有底气了。

电系PM的特攻能力也丝毫不用去怀疑。MEGA电龙的特攻种族值达到了165之多，仅次于攻击型迪奥希斯、白丘雷姆、MEGA超梦Y、MEGA胡地和MEGA耿鬼这几只精灵，算是为电系PM争了光。不过MEGA电龙的速度实在太慢，并不太符合一般电系PM的“迅猛”风格，好在电系中不乏各种优秀的速攻手，MEGA雷电兽、波尔托罗斯、雷皇、闪电鸟、雷精灵、电蜥龙、电狼蛛、雷丘、魔电兽这些速攻型精灵都算是各有所长，即便玩家把它们都培养一遍并用于对战，也丝毫不会有雷同感。当然，我们不得不承认，这些速攻手之间的实力还是参差不齐的，其中波尔托罗斯明显是“鹤立鸡群”，甚至比雷皇和闪电鸟这种同级别的神兽还要强一个档次，毕竟优秀的种族值分配、丰富的技能配置和逆天的特性这三者搭配起来实在是近乎完美。而MEGA雷电兽虽然身手不凡，但毕竟要占去惟一一个MEGA位置，

避雷针和电引擎这两个特性也为电系PM的速攻能力增光不少。避雷针特性能够提升1级特攻，电引擎可以提升1级速度，这都是变相提高种族值的手段。比如避雷针特性的雷电兽如果能先吸收一次电系技能来触发特性，之后再去MEGA进化，那么此时的MEGA雷电兽就会有272.25的特攻种族值，它的电系攻击怕是除了地面系PM之外没人能吃得消。而电引擎特性也一样厉害，毕竟这等于多出一个不占道具栏位且不会锁招的专爱围巾。

在单打中，想触发避雷针或电引擎特性必须要靠对手的“配合”才行，而在双打或三打中，由队友使用的全场攻击技能“放电”就可以为这些特性的PM提供方便了。不过能学放电的PM大多都是电系，在场上同时派出两个电系PM（一个避雷针/电引擎，一个放电）似乎不是很合理，所以玩家只得求助于少数有放电或是有避雷针特性的非电系PM（之所以不提电引擎，是因为拥有电引擎特性的PM全部都是电系）来解决这个属性重复的问题。

2.独木难支的攻击技能

虽然电系中不乏能力优秀的速攻手，但要想把自己这身武艺发挥出来，还得依靠电系攻击技能作为武器才行。从技能本身的性能来看，电系攻击技能还是相当优秀的。主力特攻技能十万伏特虽然在本作中降低了5点威力，但依旧是最强的特攻技能之一，这招不但电系特攻手在用，非电系特攻手甚至是某些非电系物攻手也会用到（如巨甲龙）。

而雷电、放电、变压和电球这些电系特攻技能虽然不如十万伏特那么常见，但在特定场合下能够发挥出更好的作用，尤其是在双打和三打中，有队友配合后的雷电和放电确实会比十万伏特有更好的效果。而电系在物攻技能方面的表现要稍差一些，虽然十字闪电、高压电击和雷击这三招的性能不错，但这只是极少数PM的专利，大部分电系物攻手只能选择雷电拳或狂野雷电。狂野雷电虽然威力比雷电拳高出不少，但它有伤害反弹的副作用，且大部分非电系PM都学不会这一招，而雷电拳的学习面就更广泛一些。

电系攻击技能尽管在性能上没有任何问题，但是在属性相克方面的表现并不算理想。电系攻击只能克制水和飞行这两个属性，但却被草、电、龙、地面这四个属性所抵抗，其中地面系还是完全抵抗。虽然没有多少玩家会专门为了防范电系攻击而在队伍中配备地面系PM，但毕竟这个属性中有太多强力PM，即便是在只有3只PM上场出战的Wi-Fi对战中，地面系PM依然有着很高的出场率。另外，能够免疫电系技能的蓄电、电引擎、避雷针特性也是电系攻击手不得不去重视的问题，尤其是在双打和三打中，对方使用避雷针特性来保护怕电PM的做法很可能完全出乎我方的意料。总而言之，电系攻击技能一定要搭配其他属性一起使用才行，否则就会显得很无力。而变压这种战略性极强的技能，也因为地面系盲点而远不如蜻蜓点水好用，哪怕变压往往能打出更高的期待伤害（因为因为使用变压的往往是高特攻的电系PM）。

不过“电系独木难支”这个问题并不算很难解决，只要带一招打击面互补的技能就可以了，尤其是需要解决地面系PM。冰系攻击技能是电系PM的最爱之选，因为它不但克制了草、龙、地面这三个电系盲点，而且还能重创一大批4倍怕冰的热门PM，在很多实战对局中，电系PM使用冰系攻击技能的次数反而要更多一些。绝大多数的电系PM都只有觉醒冰可用，由于这招威力太低，对2倍克制的目标的伤害还不如1倍效果的十万伏特（比如打闪电鸟的时候），这一点也请各位读者朋友务必注意。不过也有少数电系PM有更好的选择，比如会冷冻光的大灯鱼、会冷冻拳的魔电兽、会冰之牙的雷电兽、电狮王，以及即将在《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》出现的那只会冰棱坠落的“贵妇皮卡丘”（这只能否进化成雷丘尚不可知）。

除了冰系攻击技能之外，也有不少电系PM会使用草系或火系来补充打击面。对于只能用觉醒草或觉醒火的电系PM来说，前者虽然能够重创巨沼怪这种4倍怕草的地面系PM，但毕竟还是不如觉醒冰的泛用程度高；后者往往只会在磁力特性的UFO磁怪身上见到，因为它需要用觉醒火来捕杀核果怪、铁甲螳螂、铁盘坚果等4倍怕火的钢系PM（在捕杀重钢蟹时，十万伏特的伤害要高于觉醒火）。不过有很多电系PM拥有更为专业的草系或火系攻击技能，比如会能量球和亿万吸取的电狼蛛、会草绳和亿万吸取的电鳗王、会火焰拳和火焰放射的魔电兽、会火焰放射和燃烧殆尽的雷电兽、会热风的闪电鸟等等，此类PM不胜枚举。这些电系PM的优势在于可以再带一招觉醒冰（魔电兽用冷冻拳就可以了），使自己尽可能拥有更完善的打击面。

虽然大部分电系攻击手都是纯电系，但电系确实也有不少拥有第二本系攻击技能的成员，比如会光栅加农炮的

UFO磁怪、会龙之波动的MEGA电龙、会燃烧殆尽的微波炉电鬼、会高压水泵的洗衣机电鬼、会虫鸣的电狼蛛等等，这些PM的双本系攻击显然是一个重要的优势。不过有些双属性的电系PM却比较特殊，像闪电鸟和波尔托罗斯这两只“电+飞”属性的一流特攻手，只有威力60的飞行系特攻技能（闪电鸟有真空斩，波尔托罗斯有觉醒飞）可用；而电冰箱电鬼虽然有着“电+冰”这个令人羡慕的双本系攻击，但暴风雪的稳定性也实在太不给力了。

有趣的是，电系攻击手在目前的处境，其实和它的天敌——地面系有一些相似之处。地面系的主攻技能地震也是一招性能优异但绝对无法单独使用的攻击技能，因为能够免疫地震的飞行系PM实在太多了，而且还有大批虫系、草系和浮游PM也跟着凑热闹。好在大部分地面系PM都能学会强力的岩系攻击技能来反克飞行系，甚至还可以让自己或队友事先撒下石砾来进一步压缩飞行系的生存空间。而电系PM也需要这种强力的反克手段，笔者大胆设想一下的话，如果下一代《口袋妖怪》能出现“冰砾”之类的技能，就像石砾那样能够根据冰系克制关系来对换上场的PM造成伤害，这样不但拯救了电系PM，也会彻底颠覆现有的对战格局。

3.密不透风的防守能力

由于电系PM普遍拥有高特攻和高速度，以至于不少玩家会过分高估电系的攻击能力，同时也严重低估了电系的防守潜能。事实上电系一直都是最好的防守属性之一，它虽然只抵抗了电、钢、飞这三个属性，但却只有一个地面系弱点。电鳗王凭借着浮游特性，成为了现今惟一的无弱点PM，不过它如果去进行防守的话，抗性还是有点不够用。

虽然纯电系PM的防守能力看起来比较一般，但对于那些复合属性的电系PM来说，用“密不透风”来形容它们的防守能力是一点都不过分。“电+钢”属性的UFO磁怪是目前游戏中抗性最多的PM，只不过它因为耐久不够高、有4倍地面系弱点以及缺乏回复能力等因素，使得很多玩家不敢放心大胆的用它去防守。而“电+火”属性的微波炉电鬼、“电+水”属性的洗衣机电鬼、“电+飞”属性的闪电鸟，相信早已成为大家耳熟能详的一流盾牌，这里就不需要再过多夸耀它们了。其实“电+鬼”、“电+虫”、“电+仙”和“电+龙”这四个属性组合的抗性也非常优秀，只不过原版电鬼、电狼蛛和天线鼠这三只PM的耐久偏低，而MEGA电龙的防守能力还没有被大家所适应，所以这些属性组合在防守方面目前还没有什么建树。

如果读者朋友有兴趣研究一下属性相克表的话，会发现很多还未在游戏中出现的复合电系，其实也有着惊人的抗性。比如“电+毒”就是一个只有2点弱点，但抗性多达8个的神奇属性组合，而“电+格斗”、“电+超”、“电+岩”和“电+恶”的抗性也是可圈可点。虽然现在考虑这种不存在的属性组合并没有什么实际意义，但这毕竟一方面从侧面印证了电系的防守价值，另一方面也让玩家对新的电系组合充满了期待，毕竟换装皮卡丘和可能出现的新MEGA PM，就有可能填补这些属性组合的空白呢。

电系的另一称道之处在于同属性之间的联防互补，意思就是两只电系PM之间不但不会使弱点集中，反倒可以相互进行联防。比如闪电鸟、洗衣机电鬼、UFO磁怪这三只电系PM，不但没有相同的属性弱点，而且彼此之间能够相互弥补：UFO磁怪可以为闪电鸟挡岩和冰，

为洗衣机电鬼挡草；洗衣机电鬼可以为闪电鸟挡冰，为UFO磁怪挡地面和火；闪电鸟可以为UFO磁怪挡地和格斗——如果玩家愿意的话，甚至可以把这三只电系PM塞在同一只队伍中，暂且不论队伍的整体战术风格，仅仅就属性平衡而言，这支“电系馆主队”看起来是没什么问题。

电系这种“自我联防”的神奇现象在目前是非常罕见的，虽然水系和钢系在一定程度上也能进行一些自我联防，但互补效果远不如那三只电系PM那样密不透风。随着电系大家族的日益壮大，相信电系的自我联防能力会越来越深入人心。不过在单打环境中，电系PM相互之间缺少足够的战术配合，刻意让电系去自我联防好像也没什么实际意义；在双打和三打中，尽管电系PM拥有正负极、避雷针、电引擎等特性以及电能领域这个全场效果，但与主流的双打和三打战术比起来还是显得份量不足。

4.克制速攻手的电磁波

电系技能虽然数量众多，但真正能称得上是杀手锏级别的只有电磁波而已。在许多玩家眼中，电磁波是最强的干扰技能，一方面是由于电磁波的麻痹效果实在太恶心，另一方面也因为会电磁波的PM数量太多，实在令人防不胜防。而鬼火、催眠粉、寄生种子等干扰技能虽然也厉害，但和电磁波比起来就少了出其不意的效果。毫不夸张的说，只要这只PM会电磁波，无论它的耐久高低和抗性优劣，都可以拿来防守两下子；至于那些天生就适合防守的PM，有了电磁波后更是固若金汤。

电磁波所施加的麻痹效果对于高速PM来说是绝对致命的，这些PM损失了75%速度后几乎失去了先手攻击的可能，无异于武功全废，而25%几率麻痹不能动的效果反倒还是其次。即便对于高速物攻手来说，如果必须要在被麻痹和被烧伤这两个命运中选一个，相信它们还是更愿意选择被烧伤。理由很简单，被烧伤后至少还能打出一半的伤害输出，甚至用空元气来搏一搏（常见于普通系PM）；如果被麻痹的话，那很可能被对手直接秒杀，这样的话打出的伤害输出就是零。

可能有些读者朋友不赞同笔者举出的这个极端例子，毕竟还有很多高速PM被麻痹后不一定会被秒杀，似乎它们只要有机会还手，就能打出应有的伤害输出。不过如果仔细想想的话就会发现，在一只高速PM能够承受两发攻击的前提下，被麻痹之前可以确保攻击两次，被麻痹之后了不起只能攻击一次（万一麻痹不能动就另说了），这也相当于损失了一半的伤害输出。更何况被麻痹的PM因为速度处于下风，很容易让对手用替身来戏耍，用岩崩或气刃斩打出害怕，用巨大化或冥想来防守反击，这样的结果其实也不好受。

为了应付对手可能出现的电磁波，许多高速PM也会有意舍弃传统的专爱围巾或生命玉快攻的打法，而选择带一招替身，或是道具用李子果（解除所有异常状态）/樱桃果（解除麻痹），这也是无奈之举。在这个大环境下，电系PM不怕麻痹的优势就显得尤为突出了，它们可以安心用专爱围巾或生命玉进行快攻，而仙灵钥匙这种靠“电磁波+替身”就能玩死一票速攻手的PM，在电系PM面前也是无计可施。除此之外，那些拥有避雷针、电引擎和蓄电特性的电系或非电系PM还可以去设法换上来抵挡对手的电磁波，像是常规配招的波尔托罗斯（十万伏特+电磁波+挑拨+觉醒冰），在遇到这类PM时会非常难受。在双打和三

打中，避雷针特性还能使自己和队友都摆脱电磁波的困扰，这非常值得玩家去重视。电磁波对地面系PM无效这一点也不得不提，对手无法用电磁波来阻挡地面系PM的快攻，而我方也时不时可以用地面系PM去化解对方的无脑电磁波。

电磁波的麻痹效果对于慢速PM的影响倒不算是特别大，尽管这些PM被麻痹之后也是被对手用替身戏耍的命运，但还是能保持着旺盛的战斗力。部分慢速PM被电磁波麻痹后反倒还会进一步提升战斗力：神秘鳞片特性的美丽龙借助麻痹状态不但可以加固物防，而且再也不用担心被下毒/催眠/烧伤；根性特性的双柱力王借此不但来提升物攻，而且因为自己有音速拳，先手攻击能力几乎不受到什么影响。像这种脸上贴着“快用电磁波打我”标签的PM还有很多，它们也不失为一种回敬电磁波的有效手段。

新版本代表PM分析

在PM分析环节中，我们并不纯粹以实力强弱作为挑选标准，而是看这只PM到底能否展现出新版本战术的特点。这样的话读者朋友就可以通过这只PM的分析，来举一反三了解到这种战术是如何运用的。

No.026 雷丘

雷丘在本作中增加了10点速度种族值，虽然这不是什么大幅度的增强，却也使雷丘顺利步入了“高速电系PM”的行列。雷丘在单打中更多是扮演一种干扰和辅助攻击的角色，它有鼓掌、电磁波、打落等多种干扰手段，配合先手替身，可以给对手制造不少麻烦。而到了双打和三打中，雷丘会有更稳定的一席之地，它的猫式掌击、放电和帮手都是非常厉害的技能，再加上它还有避雷针特性，即便不用来搭配队友的放电，也至少可以使自己和队友免受电磁波的困扰。



No.310 MEGA雷电兽

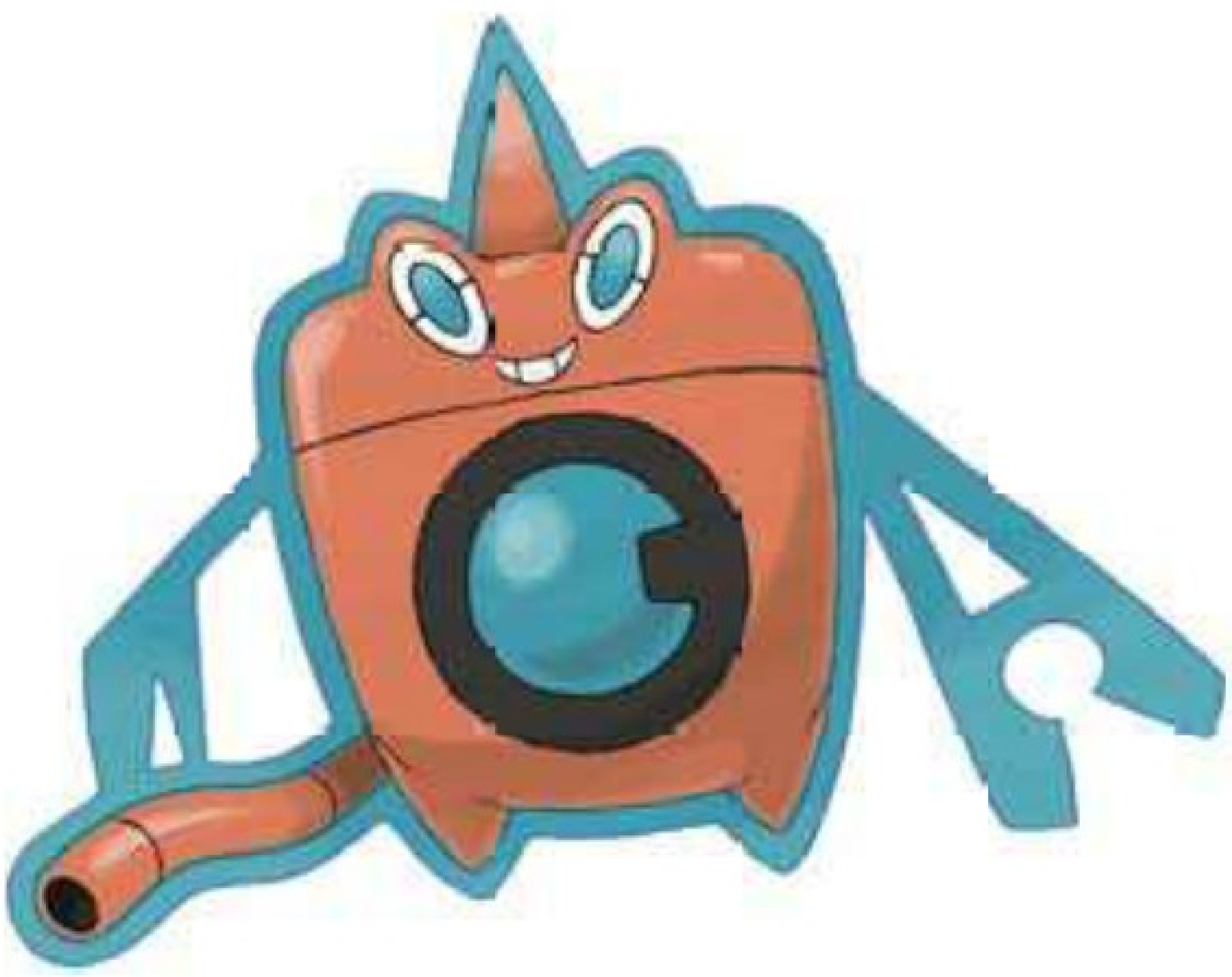
虽然MEGA PM中不乏各类强者，但MEGA雷电兽能始终保持处在中上游行列，说明它确实有两把刷子。MEGA雷电兽是典型的速攻手，与电系的同类PM相比，它的基础速度足够高，虽然没有那些带专爱围巾的PM的速度快，但毕竟自己不会锁招，而且特攻能力也更出色。另外MEGA雷电兽还能学会火焰放射和燃烧殆尽，比起那些“一条腿走路”的电系PM要厉害得多。

MEGA雷电兽进化前后形态的特性都不错，尤其是在双打和三打中的表现尤为抢眼。它在进化之前就像雷丘那样，可以多利用避雷针特性去帮队友吸收电磁波，甚至去保护暴鲤龙这种怕电的队友（但避雷针不能吸收对方的放电）。进化后的威吓特性一次可以使对方的两只或三只PM降物攻，有助于形成场面优势，而且该特性和变压这个技能也是一对好搭档。

No.479 洗衣机电鬼

洗衣机电鬼在目前是无可争议的

“电系之王”，同时它也是一等一的水系PM，可见这只PM的实力有多么强大。洗衣机电鬼最值得夸耀的就是它的防守能力，1弱点6抵抗的属性抗性令所有盾牌PM都羡慕不已，而低血高防的种族值分配也能尽可能提高分担痛苦的伤害和回复效果，至于戏法、鬼火、电磁波等防守干扰技能，它根本是多得用不完。另外，洗衣机电鬼的攻击能力也不容小觑，毕竟它的特攻种族值达到了105而且还有高威力的双本系特攻技能



No.596 电狼蛛

电狼蛛是惟一一只不借助求雨就能放心大胆使用雷电的PM，复眼特性能够使雷电的命中率提升到91%，虽然仍有MISS的可能，但已经足够稳定了。由于雷电比十万伏特的威力高出22%，所以电狼蛛在和那些以十万伏特作为主攻技能的电系速攻手相比的话，等于把自己的特攻提升了22%，相当于129.23的特攻种族值。这样一只速攻手哪怕只是单纯带专爱围巾一直放雷电，好像也是挺厉害的。

除了强大的本系伤害输出以外，电狼蛛还有一定的特攻技能储备，比如第二本系技能虫鸣，亿万吸取/能量球和觉醒冰，不过它在使用这些技能时就没有那22%的“特攻加成”。粘网则是电狼蛛的又一张王牌，很多玩家选择让电狼蛛带上气息腰带，只为了确保能在场上撒出一张粘网，该技能的战略意义可见一斑。

No.642 波尔托罗斯

波尔托罗斯和闪电鸟同属于从神兽级别，属性完全相同，种族值分配方向也大致相同，按道理说它们应该不分伯仲才对。但事实上波尔托罗斯的受欢迎程度远高于闪电鸟，其原因就在于它的恶作剧之心特性。

恶作剧之心的强大之处相信大家都清楚，而波尔托罗斯主要利用这个特性搭配电磁波、挑拨和替身这三招。电磁波在前文已经详细分析过，这里就不再重复了；挑拨则是用来封锁对方的变化类技能，像那些以消耗和干扰为生的PM，在先手挑拨面前就没有任何用武之地；替身则是用来保护自己，而且很适合应付流星群这种命中率不满且PP很少的技能，尤其在对抗专爱围巾PM时会显得非常有效。

由于恶作剧之心这特性实在太好用，所以灵兽形态的波尔托罗斯尽管特攻更高，却很难得到玩家的青睐。如果玩家真要用它的话，最好也是把它当作一般的速攻手来用，像阴谋这种特攻强化手段，还是不要太期待。



www.dooland.com

口袋妖怪详尽分析

——从神篇（二）

文/koflover　编/乌冬

这次的探讨话题依然为“从神”，这一直将持续到把所有从神介绍完毕为止。从神指的就是从神兽，指的是地位屈居于主神兽（超梦之类）和幻神兽（譬如梦幻、雪拉比）之下的神兽，它们的最显著特征就是可以在官方的战斗设施中正常使用，也有不少玩家将其称作“二级神兽”，这些精灵的种族值总和大部分都是580。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为战术讨论环境，一般不涉及精灵的培育环节，默认玩家已拥有达到最理想状态的精灵可供使用，精灵统统以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情；另外在特殊渠道技能部分中一般不收录各类官方礼物技能，因为这些带有特殊技能的精灵不但获取难度很大，而且不利于进一步培养，在实机对战中基本没有什么价值。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着作者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大的破坏游戏环境，使得靠自己努力的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱口袋妖怪的玩家，不要贪图这一时方便，一起为了维护游戏环境而努力吧。

雷皇
（ライコウ/Raikou）

全国图鉴编号：243	分类：雷电精灵
身高：1.9m	体重：178kg

能力方面

种族值					
HP	90	物攻	85	物防	75
特攻	115	特防	100	速度	115
50级能力极限值					
HP	197	物攻	150	物防	139
特攻	183	特防	167	速度	183
100级能力极限值					
HP	384	物攻	295	物防	273
特攻	361	特防	328	速度	361

属性为电，受到的攻击效果如下

效果2倍：地

效果1/2：电、飞、钢

特性

压力（プレッシャー/Pressure）：拥有该特性的精灵受到攻击时，使攻击方使用的技能多耗费1点PP。

隐藏特性

蓄电（ちくでん/ Volt Absorb）：拥有该特性的精灵被电系攻击技能和变化技能攻击时，不受到该技能的影响，且回复HP最大值的1/4。

升级技能一览

Lv1：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
Lv1：放电（ほうでん/Discharge）
Lv1：齿突（かみつく/Bite）
Lv1：瞪眼（にらみつける/Leer）
Lv8：电磁震荡（でんきショック/Thundershock）
Lv15：吼叫（ほえる/Roar）
Lv22：电光石火（でんこうせっか/Quick Attack）
Lv29：电火花（スパーク/Spark）
Lv36：反射盾（リフレクター/Reflect）
Lv43：咬碎（かみくだく/Crunch）
Lv50：雷之牙（かみなりのキバ/Thunder Fang）
Lv57：放电（ほうでん/Discharge）
Lv64：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
Lv71：求雨（あまごい/Rain Dance）
Lv78：冥想（めいそう/Calm Mind）
Lv85：雷电（かみなり/Thunder）

本作可以习得的技能机器

TM04	TM05	TM06	TM10
TM11	TM15	TM16	TM17
TM18	TM21	TM24	TM25
TM27	TM28	TM30	TM32
TM33	TM37	TM42	TM44
TM48	TM57	TM60	TM68
TM70	TM72	TM73	TM77
TM78	TM87	TM88	TM90
TM93	TM94	TM95	TM100
HM01	HM04	TM98	TM100
HM01	HM04		

特殊渠道技能和主要出处

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
第五代定点教学。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第五代定点教学。

电磁浮游（でんじふゆう/Magnet Rise）
第五代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第四代技能机器TM34。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

迅星（スピードスター/Swift）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
心金魂银定点教学。

压制（のしかかり/Body Slam）
第三代定点教学。

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
第三代定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。



精灵特点分析

雷皇是电系中典型的速攻型精灵，得益于本作中“电系免疫麻痹”的新设定，它再也不用担心被电磁波所困扰，而且还可以借此去压制波尔托罗斯、光翼兽这些仰仗于电磁波的对手。雷皇除了优秀的速攻能力以外，自身的特殊耐久在电系中也是数一数二的，除了MEGA电龙、泽克罗姆、电鲶鱼和电系阿尔修斯这几只精灵以外，雷皇就是电系精灵中特殊耐久最高的了。凭借这个优势，雷皇也可以考虑一些偏重防守的战术打法。

如果玩家有途径入手剧场版《幻影的霸者 佐罗亚克》的配信闪光雷皇的话，那就可以额外得到电磁炮、波导弹、气象球和神速这四个特殊技能，其中波导弹和气象球都是非常有用的。不过这只雷皇的性格限定为加特攻减特防的“马虎”，并不算是特别理想的性格，且它的个体值也几乎没有挑选的可能性，很难满足实战的需要。所以在下文的战术分析环节就不再涉及这四个特殊技能的内容了。



常用技能推荐

十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）

雷皇的首选本系特攻技能，威力不低且命中率稳定，能够稳扎稳打进行伤害输出。不过，如果有队友为雷皇求雨的话，雷皇当然也是可以考虑雷电（かみなり/Thunder）的，毕竟雷电不但威力更高，而且麻痹率也有30%之多。

放电（ほうでん/Discharge）

在双打或三打场合，能够攻击多个目标的放电是完全可以取代十万伏特的，并且如果场上的队友有避雷针特性（比如未来将要面世的MEGA森林蜥蜴），放电还能同时起到伤敌和为队友加特攻的效果，可谓一举两得。另外放电也有30%的麻痹率，在双打或三打中更容易把一个敌人打出麻痹状态。

变压（ボルトチェンジ/Volt Switch）

鉴于雷皇的特攻和速度都有不错的水准，雷皇如果把变压作为惟一本系特攻技能来用，采用一击脱离的游击战术，效果也是相当不错的，尤其在配合专爱围巾或专爱眼镜的时候更是锦上添花。雷皇也可以用变压进行消耗性质的游击，配合剧毒或电磁波时都有很理想的效果。

充电光束（チャ-ジビ-ム/Charge Beam）

充电光束虽然特效优秀，但毕竟基础威力太低，一般只在配合冥想的情况下作为惟一本系特攻技能来用。充电光束不适合与其他电系特攻技能一起搭配使用，举个简单的例子来说，一发充电光束加一发十万伏特，没有两发十万伏特的伤害高；而两发充电光束和一发十万伏特，也同样不如三发十万伏特。

觉醒力量

（めざめるパワー/Hidden Power）

由于电系攻击对地面系无效，所以雷皇必须要给地面系精灵一些压力，这只能依靠觉醒力量了。觉醒冰、觉醒草和觉醒水都能克制地面系精灵，不过觉醒冰能对大批热门精灵造成4倍克制效果，所以会成为雷皇的首选。觉醒草和觉醒水的作用就小得多，只有在刻意针对对手时才用得上。

影子球（シャドーボール/Shadow Ball）

由于雷皇并没有足够丰富的特攻技能，所以影子球就显得比较重要了。尽管影子球没有威力优势，也不能克制足够多的属性，但被抵抗的属性少也算是个重要的优点，这能在大部分场合下都打出稳定的伤害。另外，影子球还有20%几率的降特防效果，一旦中奖的话就很有可能把对手逼下场。

神通力

（じんつうりき/Extrasensory）

备用特攻技能，主要目的是打击MEGA妙蛙花和蘑菇斗士，因为它们恰好能抵抗电系攻击。至于耿鬼、大力甲虫这类精灵，十万伏特对它们的杀伤效果也不算差。

信号光线

（シグナルビーム/Signal Beam）

备用特攻技能，可以用来打击雪拉比、巨甲龙等精灵。当然玩家如果能拿到配信闪光雷皇的话，用波导弹打巨甲龙的效果显然要好得多。

叫嚣（バークアウト/Snarl）

双打和三打中才会用到的特攻技能，虽然威力不高，但如果雷皇能先手攻击并降低对方特攻的话，在本回合以及接下来的对攻中都能占到一些优势。

冥想（めいそう/Calm Mind）

雷皇是电系中惟一能学冥想的精灵，不过它只能用这招去和对方的特攻手对攻或者消耗，基本没有那种冥想后打快攻的可能性。原因很简单，纵使雷皇冥想6次，也只能被会地震的专爱围巾物攻手驱赶下场。

替身（みがわり/Substitute）

速度不俗的雷皇可以多依靠压力特性来消耗对方关键技能的PP值，这时候替身就可以派上很大的用场，如果配合剩饭和保护（まもる/Protect）的话，效果会更好。不过替身的作用也不仅仅是耗PP而已，它的用途非常广泛，比如抵挡异常状态、解除束缚状态、配合冥想来抵挡特攻技能等等。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

虽然电磁波的可习得者甚多，几乎到了烂大街的程度，但它的性能实在是太出色了，无论雷皇的战术倾向是攻击还是防守，都很有必要去考虑电磁波。另外，电磁波配合虚张声势（いばる/Swagger）能够使对方只有37.5%的行动几率，从而大大降低对方的威胁，再带一招替身的话就可以做到双保险。

剧毒（どくどく/Toxic）

虽然剧毒也是烂大街技能，但对雷皇来说其实也是不错的选择。如果雷皇想用替身或保护来打消耗，那剧毒就是个不错的战术补充；如果雷皇倾向攻击的话，剧毒也能派上一定的用场，比如拿来对付软体龙这种不太害怕觉醒冰的龙系精灵。

睡眠（ねむる/Rest）

由于雷皇的特殊耐久还算不错，有靠睡眠来回血的资本，而且它在睡眠状态下，压力特性依然能发挥效果。睡眠与梦话（ねごと/Sleep Talk）、冥想、电磁波、剧毒等技能搭配使用时的效果也相当不错。

光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）

与反射盾（リフレクター/Reflect）同

www.coolland.com

为造福团队的辅助技能，不过雷皇通常会选择光之壁来进一步增强特殊耐久，而不是用反射盾来弥补物防的短板。因为雷皇速度快，能在使用技能的当回合就能享受到一次减伤效果，而且又能依靠变压直接把队友换上场，使光之壁的收益得到最大限度的提升。

常用道具推荐

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

简单暴力的速攻型道具，雷皇带上它以后相当于拥有164的特攻种族值。不过这个换算数字本身没什么值得关注的，重要的是雷皇此时能够用一发觉醒冰直接秒掉绝大多数4倍怕冰的精灵，其中也包括特殊耐久加得不够多的蝠蝎。

突击背心（とつげきチョッキ/Assault Vest）

因为雷皇的特殊耐久比较出色，而且只有大地力量是克制它的特攻技能，所以雷皇带上突击背心后会是一个不错的特防型坦克。在与对方的特攻手对峙时，能抗能打且速度不俗的雷皇能够占据很大的优势。

专爱围巾（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

像雷皇这种速度原本就很高的精灵，再带上专爱围巾后容易出现速度过剩的情况，毕竟在《口袋妖怪》这种传统回合制的对战规则中，速度比对方高1点和比对方高100倍的效果是完全相同的。不过速度竞争本来就是水涨船高的事情，雷皇到底该不该带专爱围巾，取决于玩家对对手的了解，如果对手喜欢让耿鬼、豪火猴等精灵带专爱围巾打快攻的话，我方带一只专爱围巾雷皇还是很有效果的。

专爱眼镜（こだわりメガネ/Choice Specs）

如果单纯为了提升特攻伤害输出的话，专爱眼镜应该不如生命玉有用，但雷皇能学会变压，在使用变压的时候就不用担心被专爱眼镜锁技能了。不过玩家在使用雷皇时也不要在上场的第一回合不假思索的使用变压，偶尔在上场时用觉醒冰，没准就能算计到对方换上场的地面系精灵。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

如果雷皇希望利用压力特性打消耗的话，剩饭就是非常理想的选择，毕竟没有剩饭的话，雷皇就没什么资本去使用替身。如果雷皇再带一招保护，并利用“保护→替身→保护”的方式来消耗的话，那替身的实际HP消耗就只有1/16而已。

气球（ふうせん/Air Balloon）

气球可以使雷皇暂时免疫地面系技能的伤害，但气球一碰就破，玩家在操作时还得多加小心。如果雷皇能在气球不被打破的时候与对方的地面系精灵对峙，那雷皇就可以至少争取到一回合的主动权，哪怕对方知道雷皇有气球也没关系。在双打和三打中，带气球的雷皇也可以和我方会地震的精灵一起搭配使用，但一定要小心对方的先制攻击技能，如果气球先被打破，那雷皇就会被自己人的地震所误杀。

气息腰带（きあいのタスキ/Focus Sash）

虽然雷皇很少会使用那种带气息腰带



后搏命的打法，但玩家真想这么用也不是不行。比如雷皇需要和拉恩德伦斯这类地面系精灵正面硬拼时，那么气息腰带就能发挥出和气球一样的作用。

战术打法介绍

特殊攻击打法

特性选择：压力
努力性格：特攻252，速度252，性格加速度减物攻，或加特攻减物攻
可选道具：除突击背心、剩饭以外的上文推荐道具
必备技能：十万伏特/放电、觉醒力量
优先技能：变压、电磁波
备选技能：上文推荐特攻技能

雷皇这种特殊攻击打法虽然在配招方面没有太多变化可循，但因为道具选择比较丰富，还是打出不少花样的。

如果雷皇的道具选择携带专爱围巾，那就是典型的快攻手思路。因为专爱围巾有锁招副作用，所以雷皇一般都会采用“四攻击技能”的配招方案，甚至会出现同时带上十万伏特和变压这两招本系特攻技能的情况。雷皇在极个别情况下也可以带电磁波，毕竟先手电磁波还是很有威慑力的。携带专爱围巾的雷皇一般都要追求极限速度，也就是要选择加速度减物攻的性格，否则的话哪怕它加满252点速度努力值，也只能和速度种族值100的携带专爱围巾的精灵在速度方面持平，这样显然就失去了专爱围巾的应有意义。

如果雷皇带的是专爱眼镜的话，配招方面也一定是带满四个攻击技能，电磁波在这时候就没什么使用价值了。至于性格选择方面，性格加速度的话在使用变压打游击战时会比较有利，这在前文中已经有过介绍；性格加特攻的话就能打出更可观的特攻输出，一发影子球就几乎能秒掉没加过特殊耐久努力值的重钢蟹。

如果雷皇选用的是生命玉、气球和气息腰带之类的道具，那除了带满四个攻击技能的方案外，也可以留一个技能栏位给电磁波。当它遇到强攻不下的对手时，就能用电磁波与其周旋，稳步积累自己的场面优势。

半攻半守打法

特性选择：压力
努力性格：详见下文分析
可选道具：突击背心、剩饭
必备技能：十万伏特/放电、觉醒力量
优先技能：变压、保护、电磁波
备选技能：上文推荐特攻技能、替身、冥想、睡眠、梦话、反射盾、光之壁

雷皇由于在特攻、速度和特殊耐久这三方面都有不错的水准，而且自身的属性弱点也很少，所以也很适合半攻半守的打法。不过雷皇缺乏特攻抗性，要换上场硬抗对方的特攻技能会比较勉强，还是尽量和对方的特攻精灵进行正面对攻吧。

在努力性格方面，还是建议雷皇选择极限速度的方案，也就是给速度分配252点努力值并且选择加速度减物攻的性格，至于特攻、特防和HP这三项就酌情分配，毕竟剩余那256点努力值也干不了太多事情。这样做的目的主要是为了压制对方的高速特攻手，比如MEGA卢卡里奥（如果是特攻型的话）、波尔托罗斯、耿鬼、拉迪奥斯等等，而且还能和同样极速的宝石海星和阿库诺姆有资本去一决高下。当然，玩家在熟悉对手的队伍配置后，也可以有针对性地把雷皇的速度调低，从而节省出一些努力值，比如对方速度最快的特攻手是波尔托罗斯（极限速度179）的话，那雷皇只需要给速度分配228点努力值并性格加速度，这样就可以让雷皇的速度达到180，恰好超过了波尔托罗斯。

在道具选择方面，如果雷皇选了突击背心，那毫无疑问要选择“四攻击技能”

的配招。其中变压这个技能虽然不是必备，但非常适合与十万伏特/变压一起搭配使用，因为变压可以配合队友进行联防。比如雷皇不想硬吃炎钢兽的燃烧殆尽或大地力量，那就可以先用变压打一些伤害，同时再换上洗衣机电鬼来抵挡炎钢兽的还击。

如果雷皇选择了剩饭作为携带道具，在选择技能的时候会更灵活一些，“3攻击1辅助”或“2攻击2辅助”的配招方案都挺合适。玩家可以尝试用冥想来强化，用“睡眠+梦话”来提升续航能力，用“光之壁+变压”来造福队友，或是干脆用保护和替身来消耗对手的PP值，战术选择相当灵活。当然，电磁波也是绝对不容忽视的重要技能。

防守消耗打法

特性选择：压力

努力性格：HP、物防和特防酌情分配，性格加特攻减物攻

可选道具：剩饭

必备技能：十万伏特/变压、保护

优先技能：电磁波/剧毒

备选技能：上文推荐特攻技能、替身、睡眠、虚张声势、反射盾、光之壁

相比起前两种打法来说，雷皇这种防守消耗打法比较少见，但也有一定的使用价值。因为雷皇的速度种族值很高，哪怕它一点速度努力值都不加，也能超过极限速度的重钢蟹、蘑菇斗士等速度种族值70的精灵，以及满速度努力但没有性格加成的快龙和光翼兽，这在防守时还是蛮有优势的。

另外，雷皇的抗性其实并不算差，只是因为它的快攻打法太深入人心，以至于大家低估了它的防守潜力。实际上雷皇如果加满物理耐久的话，重钢蟹一发地震也只能打掉它3/4不到的血量，要防住火矢鹰这种物攻手也没什么压力。当然雷皇也不一定非要加满物理耐久不可，玩家完全可以根据自己的需要，在HP、物防和特防这三项能力中酌情分配努力值，比如在对抗光翼兽时，雷皇的特殊耐久就会派上很大的用场。

雷皇在防守时主要有两种战术思路：一是利用电磁波来削弱对方的速度并降低其行动能力，再凭借先手使用的替身、反射盾/光之壁甚至是虚张声势来和对方周旋。二是用剧毒来消耗对方的血量，并使用替身、保护甚至是睡眠或反射盾/光之壁来承受住对手的攻击。



炎帝
（エンテイ/Entei）

全国图鉴编号：244	分类：火山精灵
身高：2.1m	体重：198.0kg



能力方面

种族值					
HP	115	物攻	115	物防	85
特攻	90	特防	75	速度	100
50级能力极限值					
HP	222	物攻	183	物防	150
特攻	156	特防	139	速度	167
100级能力极限值					
HP	434	物攻	361	物防	295
特攻	306	特防	273	速度	328

属性为火，受到的攻击效果如下

效果2倍：水、地、岩

效果1/2：火、草、冰、虫、钢、仙

特性

压力（プレッシャー/Pressure）：拥有该特性的精灵受到攻击时，使攻击方使用的技能多耗费1点PP。

隐藏特性

引火（もらいび/Flash Fire）：拥有该特性的精灵被火系攻击技能和变化技能攻击时（火花飞溅的溅射伤害除外），不受到该技能的影响，且使自身火系攻击技能的伤害提高50%，效果一直持续到该精灵离场。

升级技能一览

Lv1：圣炎（せいなるほのお/Sacred Fire）
Lv1：喷火（ふんか/Eruption）
Lv1：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
Lv1：喷烟（ふんえん/Lava Plume）
Lv1：齿突（かみつく/Bite）
Lv1：瞪眼（にらみつける/Leer）
Lv8：火苗（ひのこ/Ember）
Lv15：吼叫（ほえる/Roar）
Lv22：火焰漩涡（ほのおのうず/Fire Spin）
Lv29：践踏（ふみつけ/Stomp）
Lv36：火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）
Lv43：虚张声势（いばる/Swagger）
Lv50：炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）
Lv57：喷烟（ふんえん/Lava Plume）
Lv64：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
Lv71：大字火（だいもんじ/Fire Blast）
Lv78：冥想（めいそう/Calm Mind）
Lv85：喷火（ふんか/Eruption）

本作可以习得的技能机器

TM04	TM05	TM06	TM10
TM11	TM15	TM17	TM18
TM21	TM22	TM27	TM28
TM30	TM32	TM33	TM35
TM37	TM38	TM42	TM43
TM44	TM48	TM50	TM59
TM60	TM61	TM68	TM70
TM71	TM77	TM78	TM87
TM88	TM90	TM94	TM95
TM100	HM01	HM04	

特殊渠道技能和主要出处

热风（ねっぷう/Heat Wave）	第五代定点教学。
铁头（アイアンヘッド/Iron Head）	第五代定点教学。
钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）	第五代定点教学。
鼾声（いびき/Snore）	第五代定点教学。
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）	第四代技能机器TM43。
忍耐（こらえる/Endure）	第四代技能机器TM58。
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）	第四代技能机器TM83。
迅星（スピードスター/Swift）	第四代定点教学。
泼泥（どろかけ/Mud-Slap）	第四代定点教学。
头突（ずつき/Headbutt）	心金魂银定点教学。
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）	第三代定点教学。
模仿（ものまね/Mimic）	第三代定点教学。

精灵特点分析

炎帝曾经是从神兽中的悲剧、“高种族低实力”的典型代表，在强者如云的火系精灵中几乎没有任何竞争力可言。本作中它意外获得了凤凰的专属技能“圣炎”，这在一定程度上缓解了它物攻乏力的问题，而且在和对方物攻手硬拼时也能占据一些优势。不过炎帝的物攻能力依然捉襟见肘，再找不出多少像样的物攻技能，如果玩家有条件入手剧场版《幻影的霸者 佐罗亚克》的配信闪光炎帝，这就可以考虑烈焰驱动、破碎之爪、嚎叫和神速这对炎帝非常有用的四个特殊技能，只是这并不在本文的探讨范围之内。

虽然炎帝的攻击能力不值得去过多期待，但它的防守能力还是可圈可点，毕竟它的HP种族值在火系精灵中高居榜首，两防不算很低而且还有一些弥补手段。如果玩家能用平常心来看待炎帝这只精灵，那么它还是会给你一个满意的表现。

常用技能推荐

圣炎（せいなるほのお/Sacred Fire）

即便对于有条件获得闪光炎帝的玩家来说，如果要在烈焰驱动和圣炎中选出一个本系物攻技能，相信大部分人也会选圣炎。圣炎拥有高达50%的烧伤几率，再算上技能本身的95%命中率，实际烧伤率可以达到47.5%之多，虽然这离必定烧伤还有很大一段距离，但相信没有多少物攻手敢冒着被烧伤的风险去硬吃炎帝的圣炎。再说圣炎即便不触发烧伤



效果，它本身的威力也极其可观，能够使炎帝的物攻伤害输出能力得到质变。

另外圣炎是少有的非接触类型的物攻技能，不会触发坚硬头盔、王者之盾、静电这些接触判定效果，也算是个不大不小的优势。

石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）

对于物攻技能乏善可陈的炎帝来说，石刃已经是难得的物攻输出手段了，尽管它的命中率和PP值都非常不理想。石刃的打击面还算说得过去，炎帝如果遇到那些靠圣炎打不动的对手，尤其再是不怕烧伤的火系精灵，一般都得用石刃来打。

平整土地（じならし/Bulldoze）

虽然平整土地的威力有些低得离谱，但因为炎帝学不会地震只好用这招来凑数。它的降速度效果在双打和三打中还算比较有用，但在单打中就不大容易派上什么用场。值得一提的是平整土地对炎钢兽有4倍克制效果，虽然没办法一击秒杀，但确实能给它造成很大的威胁。

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）

性能不过不失的物攻技能，虽然威力尚可，但因为打击面和圣炎的互补性不强，一般只有在炎帝需要带满4招攻击技能的时候才会用得上。如果玩家能入手闪光炎帝的话，肯定会用神速把这招给替换掉。

燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat）

因为炎帝的特攻能力还算不错，即便它不加任何特攻努力值，在使用燃烧殆尽时也能造成不俗的伤害。另外，考虑到圣炎的PP值往往不够用，炎帝在遇到怕火的对手时只需要用燃烧殆尽就够了，而圣炎只留在关键时候和对方的物攻手对攻。当然，燃烧殆尽的PP值也非常有限，如果玩家打算打持久战的话，也可以把这招换成火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower），但这样一来炎帝的攻击输出就会降很多。

火焰漩涡（ほのおのうず/Fire Spin）

如果炎帝打算和对手拼消耗，那火焰漩涡会是个非常不错的选择，能配合烧伤的持续伤害的话效果更佳。当对手无法用替身之类的技能来破解束缚状态时，只能硬着头皮强攻，此时炎帝就要设法用压力特性多消耗对方关键攻击技能的PP值。

鬼火（おにび/Will-o-Wisp）

尽管圣炎具有强大的烧伤能力，但终究有力有不逮之处，在这种情况下鬼火就能派上用场了。比如炎帝在面对巨甲龙或快龙时，用平整土地或石刃来对拼并不明智，用圣炎也打不出伤害且不一定能烧伤，相比之下鬼火就成为了最佳选择。炎帝也可以用剧毒（どくどく/Toxic）替换掉鬼火，这样在配合火焰漩涡时会有更好的消耗能力，但对物攻手的压制就会弱一些。

睡眠（ねむる/Rest）

睡眠除了本身回血续航功能以外，在配合梦话（ねごと/Sleep Talk）一起使用的时候，还能变相增加圣炎和石刃这两个主攻技能的PP值，使炎帝不至于过早弹尽粮绝。

保护（まもる/Protect）

几乎所有压力特性的精灵都可以考虑的技能，一旦靠保护挡掉了对方的关键技能就非常赚，经常会搭配替身（みがわり/Substitute）。另外，保护还能克制那些携带专爱类道具的精灵，再配合队友精灵的联防，能让这些“专爱攻击手”无功而返。当然保护也绝不可无脑乱用，尤其在确定对方有强化技能时更要小心谨慎。

www.docin.com

常用道具推荐

突击背心

（とつげきチョッキ/Assault Vest）

突击背心应该是和炎帝契合度最高的道具了，它能提升特防，而炎帝又能利用圣炎的烧伤效果来变相提升自己的物防，这样的话炎帝就变成了一辆能抗又能打的重型坦克，无论是面对物攻精灵还是特攻精灵都有十足的底气。不过，圣炎的烧伤几率可不是100%，而且还有一大批精灵完全不惧怕烧伤，炎帝离真正的无敌境界还有一大段距离。

专爱头巾

（こだわりハチマキ/Choice Band）

如果玩家拥有会神速的闪光炎帝的话，那专爱头巾也会是非常理想的选择。因为比炎帝速度快的精灵吃一发神速后会很受伤，比炎帝速度慢的物攻精灵如果被圣炎先烧伤的话也会相当难受。但即便玩家的炎帝没有神速可用，专爱头巾也能使炎帝的攻击能力得到质变——平整土地能基本秒掉物理耐久加得不够的炎钢兽，圣炎可以确保秒杀极限物理耐久的防御形态剑盾魂。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

与专爱头巾做对比的话，生命玉虽然少了一些伤害输出，但换来了不锁招的巨大优势，而且炎帝在使用特攻技能时也能享受到生命玉的伤害加成。不过正是因为生命玉少了这点威力，导致平整土地很难秒掉炎钢兽，而加了物理耐久的防御形态剑盾魂也更容易在炎帝的圣炎中活下来。

专爱围巾

（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

专爱围巾能够让炎帝拥有强大的速度优势，这样的话炎帝就能依靠先手圣炎的手段来威慑比自己慢的物攻手，而对方这只物攻精灵也不大可能去赌圣炎不烧伤的几率，多半会在炎帝面前悻悻离去。玩家可以抓住对方这个心理，在炎帝上场的第一回合不直接用圣炎，而是用石刃或平整土地来试探，这没准还能算计到对方的一些火系精灵。

气球（ふうせん/Air Balloon）

炎帝带气球的道理就和雷皇带气球一样，希望能在对方不知情的情况下骗对方用一次地震或迫使对方先用其他技能打掉气球，再趁这个机会去积累一些优势。举个例子来说，如果炎帝没有带气球，那遇到地面系精灵就只有逃跑的份，毕竟就算能先手圣炎将对方烧伤，自己吃一发地震也是大伤元气；但如果炎帝带的是气球，就完全有资本和这些地面系精灵硬拼，因为炎帝在第一回合能够以很小的损失来烧伤对手，即便气球被打掉也很值得了。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

消耗型炎帝的首选道具，与保



护和替身这两招搭配时有非常好的效果。不过炎帝就算不学保护和替身，甚至不去打消耗战术，剩饭至少也能提供稳定的回复，只是这回复量有点微不足道罢了。

战术打法介绍

物理快攻打法

特性选择：压力

努力性格：详见下文分析

可选道具：除剩饭外的上文推荐道具

必备技能：圣炎、石刃

优先技能：平整土地、铁头、燃烧殆尽/火焰放射

备选技能：无

物理快攻打法的炎帝采用的是“4攻击技能”的配招方案，力求依靠圣炎的威慑力打出一片天，等到圣炎的PP值耗尽后炎帝也就可以当作炮灰替队友挡枪口了。因为这种打法的炎帝在配招方面很简单，我们着重还是谈一下努力性格以及道具的选择。

一般情况下，物理快攻打法的炎帝都会采用物攻和速度各分配252点的方案，至于选什么样的性格还要看实际的配招和携带道具。如果炎帝不打算使用燃烧殆尽或火焰放射，也就是要带满4招物攻技能的话，那肯定要选择减特攻的性格；否则的话减特防的性格会更理想，毕竟燃烧殆尽和火焰放射能够起到“节省圣炎PP值”的作用，出现在炎帝的物理快攻打法中也很正常。虽然炎帝有别于一般的二刀流精灵，不像它们那样把燃烧殆尽和火焰放射作为主攻技能的一部分，但要权衡收益的话，性格减特防肯定比减特攻要好一些。

如果炎帝的携带道具选用的是专爱围巾，那最好是配合加速度的性格，使自己达到极限速度，这样的话即便遇到了灵兽拉恩德伦斯这类地面系快攻手（同样携带专爱围巾）时也不会心虚，大不了与它殊死一搏便是。况且灵兽拉恩德伦斯若是真被圣炎烧伤，那一发地震只能打掉炎帝不到70%的HP，所以在遇到比自己快的炎帝时很可能就主动避让了。

如果炎帝携带的是其他道具，那就不一定非得极限速度不可，所以性格加速度或加物攻都没问题。这里需要强调的是，速度努力252但没有性格加成的炎帝，比极限速度的大力甲虫、暴鲤龙和快龙等精灵还是快一些，玩家在遇到这些对手时务必要心里有数。

突击背心打法

特性选择：压力

努力性格：详见下文分析

可选道具：突击背心

必备技能：圣炎、石刃

优先技能：平整土地、铁头、燃烧殆尽/火焰放射

备选技能：无

炎帝的这种打法与上文中的物理快攻打法在配招方面是完全一样的，只不过在分配努力和选择性格时有一套专门适合突击背心的耐久型方案，所以在这里专门来谈一谈。

虽然炎帝的特防种族值只有可怜的75，但如果在特防上分配足够的努力值，再加上突击背心的加成，它的实际特防能力还是蛮可观的。以携带生命玉的拉恩德伦斯这种地面系特攻手为例（全力攻击特性），只要炎帝在特防方面投入了200点以上的努力值，就可以承受一发大地力量不死，可见炎帝在携带突击背心时有多么能抗。当然，炎帝在实战中绝对不会和生命玉拉恩德伦斯这种精灵正面对攻，在实际分配努力时也不会以“特防努力大于200”为标

准，这个例子只是为了再度强调炎帝的特防能力。

炎帝的物防基本要靠圣炎的烧伤效果来弥补，这就要求炎帝尽量争取到先手优势，换句话来说，炎帝在速度上投入的努力值，能使速度和物防这两项能力都从中受益。但速度努力值到底要加到多少才合适呢？这个问题其实永远没有固定的答案，只能通过玩家对速度线的研究分析，从中选出一个自己相对比较认可的方案。

比如玩家的目标是“压制一切能压制的物攻手”，那就把炎帝的速度加满并用性格修正，这样做的优点我们不再去重复分析，而缺点则是炎帝在其他能力上就要蒙受一些损失。玩家也可以放低自己的标准，比如把目标定在“超过大力甲虫就好”或“超过重钢蟹就好”，这样就能节省出一部分努力值，用来强化物攻和耐久。但无论玩家怎么分配速度努力值，都要记住圣炎可不是必定烧伤，万一对方的物攻手不信邪且圣炎恰好失手，那炎帝就会被一下子打残。

防守消耗打法

特性选择：压力

努力性格：HP、物防、特防和速度酌情分配，性格加物攻减特攻

可选道具：剩饭

必备技能：无

优先技能：保护、圣炎、鬼火、睡眠

备选技能：火焰漩涡、梦话、剧毒、替身、石刃

炎帝虽然有圣炎这个物攻神技，但本身还是很适合打消耗战术的。因为它耐久不算低，抗性也说得过去，又有压力特性可以消耗对手的PP值。况且圣炎从某种意义上来说也算是个消耗技能，就像淤泥爆弹和沸水那样既有伤害也有消耗，即便它没有打出应有的伤害，比如误打在叠翅鲨龙、巨甲龙这些抗火的精灵身上，烧伤效果也足够让对手难受好一阵子了。当然正如前文所说，圣炎在某些情况下还不如鬼火好用，所以炎帝也可能会舍圣炎取鬼火，或是两个技能都一起带上。

炎帝的防守消耗打法大概有两种套路。一是利用火焰漩涡把对方留在场上并消耗它的血量，然后再使用圣炎、鬼火或剧毒来进一步消耗，同时依靠保护、替身等技能来承受住对手的反击。二是使用“睡眠+梦话”的组合来延长圣炎的使用次数，使它有更多机会打出伤害和烧伤效果，而最后一个技能可以选保护、替身或石刃。



水君
（スイクン/Suicune）

全国图鉴编号：245	分类：极光精灵
身高：2.0m	体重：187.0kg

能力方面

种族值					
HP	100	物攻	75	物防	115
特攻	90	特防	115	速度	85
50级能力极限值					
HP	207	物攻	139	物防	183
特攻	156	特防	183	速度	150
100级能力极限值					
HP	404	物攻	273	物防	361
特攻	306	特防	361	速度	295

属性为水，受到的攻击效果如下

效果2倍：电、草
效果1/2：火、水、冰、钢

特性

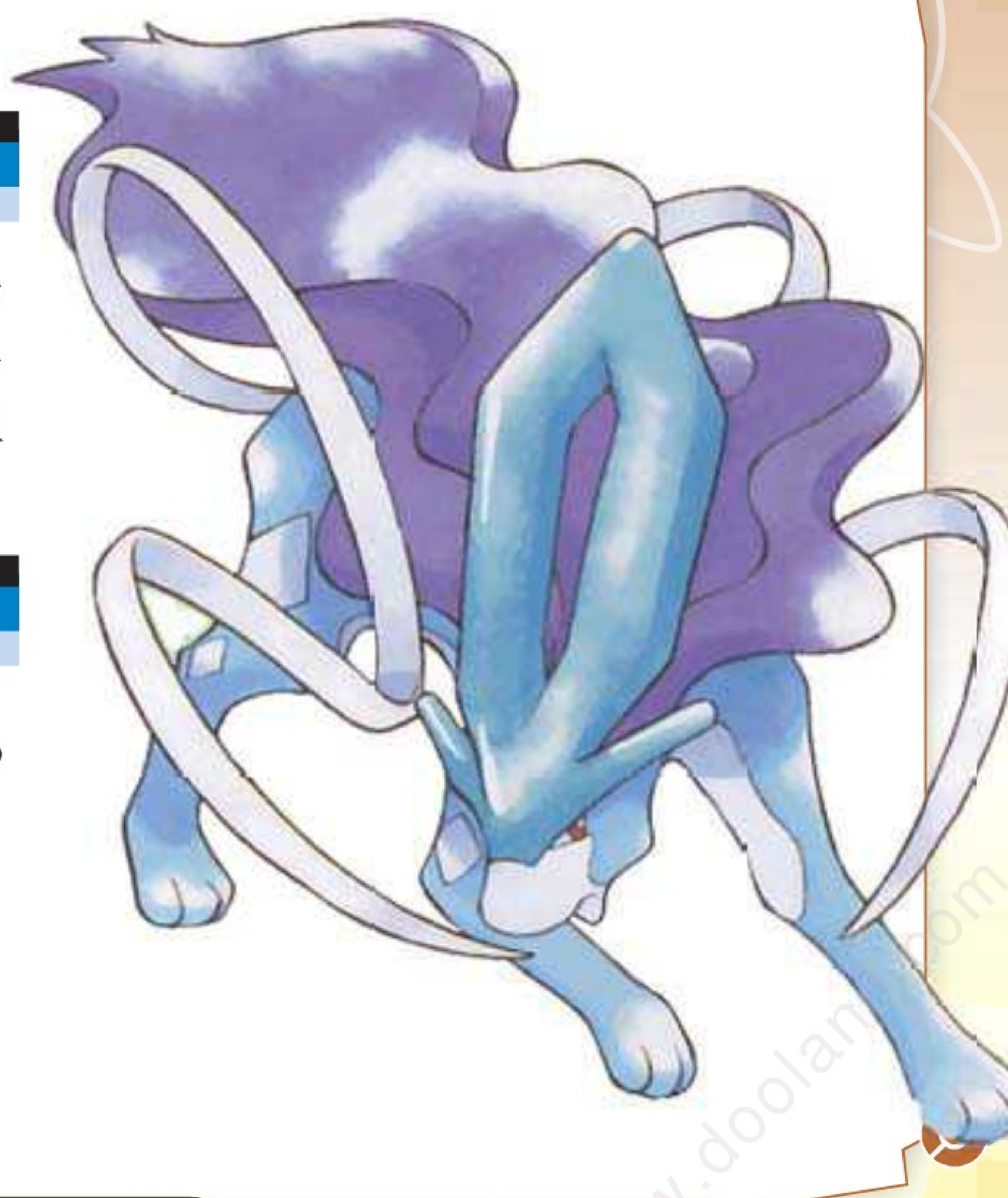
压力（プレッシャー/Pressure）：拥有该特性的精灵受到攻击时，使攻击方使用的技能多耗费1点PP。

隐藏特性

贮水（ちょすい/ Water Absorb）：拥有该特性的精灵被水系攻击技能和变化技能攻击时，不受到该技能的影响，且回复HP最大值的1/4。

升级技能一览

Lv1：高压水泵（ハイドロポンプ/Hydro Pump）
Lv1：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
Lv1：顺风（おいかぜ/Tailwind）
Lv1：齿突（かみつく/Bite）
Lv1：瞪眼（にらみつける/Leer）
Lv8：泡泡光线（バブルこうせん/Bubblebeam）
Lv15：求雨（あまごい/Rain Dance）
Lv22：起风（かぜおこし/Gust）
Lv29：极光光线（オーロラビーム/Aurora Beam）
Lv36：白雾（しろいきり/Mist）
Lv43：镜面反射（ミラーコート/Mirror Coat）
Lv50：冰之牙（こおりのキバ/Ice Fang）
Lv57：顺风（おいかぜ/Tailwind）
Lv64：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
Lv71：高压水泵（ハイドロポンプ/Hydro Pump）
Lv78：冥想（めいそう/Calm Mind）
Lv85：暴风雪（ふぶき/Blizzard）



www.doolan...com

本作可以习得的技能机

TM04	TM05	TM06	TM07
TM10	TM11	TM13	TM14
TM15	TM17	TM18	TM21
TM27	TM28	TM30	TM32
TM33	TM37	TM42	TM44
TM48	TM55	TM60	TM68
TM77	TM78	TM87	TM88
TM90	TM94	TM95	TM100
HM01	HM03	HM05	

特殊渠道技能和主要出处

潜水（ダイビング/Dive）
第五代技能机器HM06。

冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）
第五代定点教学。

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
第五代定点教学。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第五代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
第四代技能机器TM03。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
第四代技能机器TM72。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

漩涡（うずしお/Whirlpool）
心金魂银技能机器HM05。

怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）
第四代定点教学。

迅星（スピードスター/Swift）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
心金魂银定点教学。

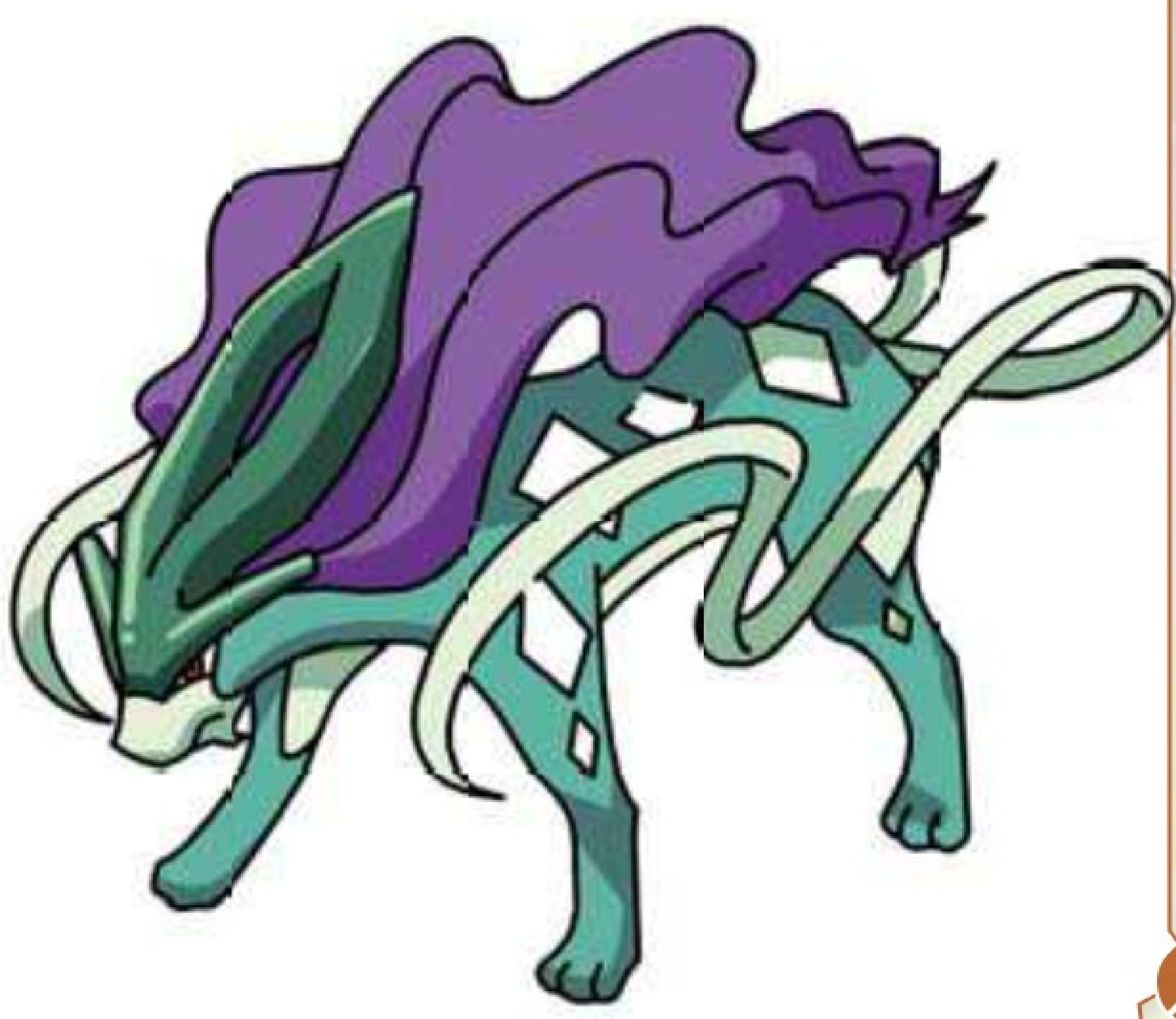
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
第三代定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。

精灵特点分析

由于众多水系精灵的强势崛起，曾经主宰了第二世代和第三世代的水君也终于体会到了“长江后浪推前浪”的滋味。在众多防守型水系精灵中，水君尽管在耐久方面依然笑傲群雄，但它的抗性和所学技能确实比不过洗衣机电鬼、水精灵、呆河马等同类。如果玩家在组队时更看重精灵的抗性和技能，而后才考虑它的耐久的话，水君退居二线显然就是正常现象了。

不过，虽然水君不再是“水系君王”，但它依然是一只优秀的水系精灵，至少水君的高耐久决定了玩家在使用这只精灵时的高容错率。如果玩家才接触对战不久，对心理博弈、操作技巧、队伍构筑甚至配招思路这些掌握得还不够熟练的话，那完全可以先拿水君来练练手，然后再慢慢学习那些耐久相



对较低的防守型水系精灵的用法。

水君同样也有对应剧场版《幻影的霸者 佐罗亚克》的配信闪光版本，它拥有的特殊技能是绝对零度、气刃斩、液态圈和神速。不过这四招对水君来说都不算什么关键性技能，而绝对零度又在许多民间对战规则中的单打模式被禁用，对于对战派玩家来说没拿到这只闪光水君也无伤大雅。

常用技能推荐

沸水（ねっとう/Scald）

沸水堪称水系的最强特攻技能之一，尤其适合水君这种防守型水系精灵。之前我们不断地在夸赞炎帝的招牌技能圣炎有多么厉害，但它实际烧伤率为47.5%，和沸水的30%烧伤几率其实也没多少本质区别。虽然沸水不至于像圣炎那样能把对方的物攻手吓退，但在你来我往的对攻战中，它的烧伤效果总有机会发动，而且总能为我方带来场面优势。

另外，由于冲浪（なみのり/Surf）、高压水泵（ハイドロポンプ/Hydro Pump）之类的特攻技能在第六世代中都降低了威力，而威力保持不变的沸水其实就等于获得了变相的加强。不过沸水也有一些小小的缺点，比如在不经意间烧伤了对方的根性特性的精灵，与剧毒（どくどく/Toxic）稍稍有些冲突等等。

冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）

水君的常用特攻技能，本身具有很高的威力，而且正好能克制到水系技能的草系和龙系盲点，还能对一大批热门精灵造成4倍杀伤效果。不过冷冻光线也有水系盲点，如果水君只用“沸水+冷冻光线”这两招来攻击的话，在遇到水系精灵时就相当不利。

冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）

虽然冻结之风的属性和冷冻光线相同，但它的威力实在太低，主要还是用来削弱对方的高速精灵的战斗力。由于冻结之风的攻击目标是敌方全体，它的减速效果在双打和三打中会有更大的发挥空间。

影子球（シャドーボール/Shadow Ball）

备用特攻技能，虽然威力比冷冻光线低一些，但它只有普通系和恶系这两个盲点，打击面非常稳定，很适合作为冥想水君的第二攻击技能。另外，影子球能够克制宝石海星、呆河马和布伦水母等水系精灵，在一定程度上也算是和水系技能的打击面互补。

神通力（じんつうりき/Extrasensory）

备用特攻技能，威力和影子球相同但打击面略逊一筹。它的优点是能克制MEGA妙蛙花、毒刺水母、凯路迪欧和凶斗蛙这些抗水的精灵，作用还是挺重要的。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）

备用特攻技能，威力更低且打击面比较差。如果水君需要带这招，惟一的解释就是它需要克制莲藩怪和铁螯龙虾。而椰蛋树和恶人掌这种4倍怕虫的草系精灵，其实直接用冷冻光线来打就够了。

叫嚣（バークアウト/Snarl）

它的功能类似于冻结之风，主要看中的是附加效果而并非伤害本身。不同于冻结之风的是，叫嚣的降特攻效果会在当回合立即生效，所以水君还是有先手出招的必要，尤其是在双打和三打中，能够减轻自己和队友所受到的特攻伤害。

漩涡（うずしお/Whirlpool）

漩涡这类束缚技能在本作中得到加强后，就成为了一种强大的消耗手段，而耐久优异且有压力特性的水君则是此类技能的最佳使用者。被漩涡困住的精灵如果不能设法解除束缚状态，就只能留在场上进行无谓的攻击，这就会被水君耗血耗PP值。即便它最终没被水君耗死，在场面上也已经落入下风了。

潜水（ダイビング/Dive）

潜水的作用类似于飞天，可以配合各种消耗手段，本身也有一定的伤害能力。只是这类技能在先手使用时才能发挥出理想的效果，否则对手会先攻击水君一次，下回合再换另一只精灵上场，水君的潜水就等于白用了。

冥想（めいそう/Calm Mind）

冥想水君曾经是第三世代的神话，在对手没有刻意防范的情况下几乎可以凭借一己之力挑翻对方全队。如今的冥想水君虽然没有那么势不可挡，但在与大部分精灵单挑时还是有足够的优势，作为一只后期压轴的精灵还是蛮好用的。

睡眠（ねむる/Rest）

水君虽然耐久极高，但却不像洗衣机电鬼、呆河马这些水系精灵那样有强大的回复技能可用，只能老老实实用睡眠来回血。所幸如今的睡眠比前作有所加强，交换下场后不再重置睡眠计时，使得水君不用再担心睡着以后被对方逼下场。许多使用睡眠的精灵往往会搭配使用梦话（ねごと/Sleep Talk），水君也不例外。

保护（まもる/Protect）

对于高耐久的水君来说，虽然它不至于沦落到靠保护来苟延残喘的地步，但保护这个技能还是挺有用的，使得对手根本不敢轻易用PP值少的技能来攻击水君。比如MEGA卢卡里奥用肉搏一次可以打掉水君60%以上的HP，表面来看拥有绝对优势，但事实上MEGA卢卡里奥也只能靠肉搏对水君造成有效杀伤，而这个技能的PP值又非常少，万一被保护挡了就非常吃亏。如果MEGA卢卡里奥一直和有保护的水君死磕的话，就算把肉搏的PP值打光也很难杀掉水君，这样一来反倒是水君更有优势。

另外，保护还能克制飞踢和飞膝踢，克制专爱类道具，在双打和三打中更是拥有重要的战略意义。

剧毒（どくどく/Toxic）

大众化消耗技能，与保护、潜水、漩涡、替身（みがわり/Substitute）等技能搭配使用时的效果比较好。另外像是洗衣机电鬼这种水君完全打不动且一般不会带睡眠的精灵，如果能给它来一记剧毒，接下来的场面也会稍稍主动一些。

镜面反射（ミラーコート/Mirror Coat）

用来针对特攻手的杀招，尤其在遇到那些只带特攻技能的专爱型特攻手时，更是一反击一个准。因为镜面反射的PP值比较多，有时候甚至可以直接拿来威慑对手，当作另类的保护来用。

顺风（おいかぜ/Tailwind）

团队辅助技能，在单打中的作用很有限，但到了双打和三打中就完全不一样了，与冻结之风的效果异曲同工。

吼叫（ほえる/Roar）

在本作中吼叫额外增加了无视保护和必定命中的效果，实用性更上一层楼，配合队友事先撒好的石砾是屡试不爽的战术。另外，由梦话抽选到的吼叫能够以正常的优先度出招，如果水君的速度足够快，就可以在对手出招之前就用吼叫把它赶下场。

常用道具推荐

剩饭（たべのこし/Leftovers）

水君的首选道具。由于水君的耐久很高，又会经常用到各种拖延时间的消耗技能，所以剩饭在一般情况下的收益还是好过光粉（ひかりのこな/BrightPowder）。当然光粉也有自己的优势，比如对于使用“睡眠+梦话”的水君来说，因为自己不缺回复能力，所以光粉就能派上用场了。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

生命玉这件道具乍一看都是那些高攻低防的速攻手才会考虑的道具，但其实在水君手中也能发挥出不错的效果。因为水君如果有睡眠来回血，那么生命玉这点HP消耗其实也无伤大雅。对于零特攻努力的防守型水君来说，一发冷冻光线很有可能秒不掉血翼飞龙和叠翅鲨龙，但要是有了生命玉提供的这部分伤害加成，冷冻光线就必定能一击秒杀。

对于攻击型水君来说，生命玉也能起到很好的促进作用，像冥想水君就经常会用到这件装备。假设水君加满了252点特攻努力值，那携带了生命玉后就能让特攻能力提升到132种族值的水准，这种能抗又能打的水系特攻手还是挺厉害的。

栗果（カゴのみ/Chesto Berry）

配合睡眠能够让水君在一回合内立即回满血，但只有一次性效果，所以用在冥想水君身上才会比较合算。如果水君能顶住对手的攻击不断冥想直至残血，接下来再用“睡眠+栗果”直接回满血，然后就可以大开杀戒了。即便冥想水君被对手赶下场，之后依然有东山再起的机会，毕竟少个道具也不算是很大的损失。

坚硬头盔（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

用来针对物攻手的装备，尤其适合针对MEGA袋龙。因为MEGA袋龙需要三发报恩才能干掉水君（水君无需满物理耐久），而它的每发报恩都会使自己受到1/3最大HP的反弹伤害，也就是说哪怕水君一直在睡眠状态不还手，MEGA袋龙也会把自己活活打死。

当然，实战中没有哪个玩家的MEGA袋龙会傻到这种地步去自残，但由这个例子可以说明，携带坚硬头盔的水君对物攻手的针对效果还是很明显的，比如火矢鹰见到这样的水君就只有磕头求饶的份儿。

突击背心（とつげきチョッキ/Assault Vest）

携带突击背心的水君在特防能力方



面真是无可挑剔，就算它一点特殊耐久都不加，闪电鸟和波尔托罗斯的十万伏特也只能对它造成一半左右的伤害，而那些不克制水君的特攻技能打在它身上更是如同搔痒一般。不过这种水君毫无任何续航能力，不要频繁参与联防，在有限的时间里尽量把伤害打出来才是正道，在快节奏的双打和三打模式中它更有用武之地。

战术打法介绍

防守消耗打法

特性选择：压力

努力性格：HP、物防、特防酌情分配，性格加物防减物攻，或加特防减物攻

可选道具：剩饭、坚硬头盔、光粉

必备技能：沸水、睡眠

优先技能：漩涡、保护、剧毒

备选技能：吼叫、梦话、镜面反射、顺风、潜水、替身

防守消耗打法可以说是水君的老本行，虽然这种打法有些消极，甚至有点不思进取的味道，但确实是容错率最高且最容易掌握的一种战术。努力分配方式应该说是没有什么硬性要求，哪怕是HP252物防252，或物防252特防252这种懒人方案都是可行的。哪怕水君带的是坚硬头盔，也未必非得极限物理耐久不可，因为水君还得考虑如何应付对手的二刀手和特攻手。不过从理论上来说，每一只防守型精灵都有一个使综合耐久达到最大值的努力性格方案，从而最大限度提升这只精灵的防守能力，具体算法在之前的《口袋玩家》中有过详细讲解，这里就不再过多介绍了。

防守消耗打法的水君除了沸水和睡眠这两个必备技能之外，其他技能的选择也很灵活。玩家可以用“漩涡+剧毒”、“吼叫+梦话”、“保护+替身”这种比较模式化的技能搭配，也可以根据队伍需要和个人喜好任选两招，毕竟这些技能之间没有什么明显的冲突，哪怕沸水和剧毒这种看似效果重复的技能，实际上也是可以共存的。

半攻半守打法

特性选择：压力

努力性格：HP、物防、特攻、特防酌情分配，性格加物防减物攻，或加特防减物攻

可选道具：剩饭、坚硬头盔、光粉、生命玉、栗果

必备技能：沸水、睡眠

优先技能：冷冻光线、影子球

备选技能：上文推荐特攻技能、梦话、镜面反射



半攻半守打法的水君舍弃了一定的防守消耗能力，摇身一变成为了水系特攻手，但究竟是重攻轻守还是重守轻攻，还是要由玩家来决定。

如果玩家想打得激进一些，就可以多给水君加一些特攻努力值，并让它带上生命玉、栗果或光粉，在操作时也要多对攻少联防，把杀伤对手作为第一目的。不过水君毕竟速度不高，也没有双本系技能，在攻击力度方面显然还是没办法和上忍蛙、玛利露利和凯路迪欧等纯打手相比，所以水君该退让还是要退让，靠睡眠补足元气后再找机会发起下一波攻势。

如果玩家想稳扎稳打，那还是要把努力值全部放在耐久上，特攻努力值可以一点都不加，而道具最好选择偏防守的坚硬头盔和剩饭。虽然这种水君打不出太高的伤害，但只要能触发沸水的烧伤效果也就达到了预期目的，而冷冻光线和影子球一般只会在遇到克制的目标时才会出手，否则伤害实在是不理想。

突击背心打法

特性选择：压力

努力性格：特防252，HP和物防酌情分配，性格加特防减物攻

可选道具：突击背心

必备技能：沸水、冷冻光线

优先技能：影子球、神通力

备选技能：镜面反射、漩涡、叫嚣

水君的突击背心打法算是前一种打法的变种，风格比较简单暴力。水君追求极限特防显然是为了让突击背心的收益最大化，从而使自己能够更好的抵御对手的特攻技能；水君的物防其实也不用过多担心，毕竟沸水还有机会把对手烧伤。因为前文对突击背心的功用已经做过介绍，这里就不再对这种打法进行过多介绍。值得一提的是镜面反射和漩涡虽然常用来防守消耗，但它们确实是特攻技能，与突击背心并不冲突。

冥想强化打法

特性选择：压力

努力性格：HP、物防、特攻和速度酌情分配，性格加物防减物攻，或加速度减物攻

可选道具：剩饭、栗果、光粉、生命玉

必备技能：沸水/冲浪、冥想、睡眠

优先技能：影子球

备选技能：冷冻光线、梦话、神通力

冥想强化打法也是水君的一种典型战术，操作比较简单且威力显著，越拖到残局就越能发挥出功效。根据携带道具的不同，冥想水君有两种截然不同的战术思路：

如果水君带的是剩饭、光粉或生命玉，那还是要把自己定位成盾牌精灵来打，努力性格方面多照顾耐久，而且在前期要多主动参战，把道具的优势发挥出来。哪怕水君在参战过程中变成半残状态，到了残局阶段也能靠睡眠补回来，此时再伺机冥想也完全来得及。

如果水君带的是栗果，那不妨当作一个特攻手来用，甚至把努力全分配给特攻和速度也不是不行。在前期冥想水君不要过多参战，更不要暴露自己的强化意图，而是要让队友多帮它做好前期铺垫，等到对手队伍中能防住冥想水君的精灵差不多伤亡殆尽时，再把水君派上场强化，并用“睡眠+栗果”的快速回复手段来稳住局面，这样就有望锁定胜局了。

除了这两种打法以外，冥想水君也可以利用梦话在提高自己的强化和攻击效率。但这样一来水君就只有一个攻击技能可用，很容易被对手防下来。

www.dooland.com

文 / 阿爪　编 / 乌冬

三打对战基本介绍

三打对战是从《口袋妖怪 黑・白》开始增加的对战模式，双方玩家各准备六只精灵，开场时双方同时派出三只精灵上场战斗。不过在对战平台以单打为主流、官方大赛以双打为主流的口袋妖怪环境下，问世仅两个世代的三打对战并不为大多数人所熟悉。此前《口袋玩家》已经从战报的角度对三打进行了实战分析，这篇则是从研究介绍的角度，来和大家更全面地了解三打对战。

三打对战的模式特点

技能目标

了解技能目标是进行三打对战的前提，玩家必须知道在三打对战中，我方精灵技能的攻击对象和对方精灵技能的攻击对象。比如单打和双打对战中，我方有一只四倍弱火的铁甲螳螂，对方有一只火系精灵，那么最好的对策就是逃走。但是在三打对战中，如果这只火系精灵处于自己的对角线，那么就不需要逃走，因为它无法攻击到我方。

三打对战中存在无法攻击到的目标，这在单打和双打对战中是没有的。三打对战中，大部分技能存在攻击距离限制，一般情况下，站两侧的精灵无法攻击到自己对角线的目标。

对于一般的单体技能而言，位于中间的精灵可以选择场上任意一只精灵作为技能目标；位于两侧的精灵则只能选择自身周围的一只精灵作为技能目标。远程技也属于单体技能，但它不受三打对战中位置关系的限制，技能目标是场上任意一只精灵，即可以攻击到对角线上的精灵。

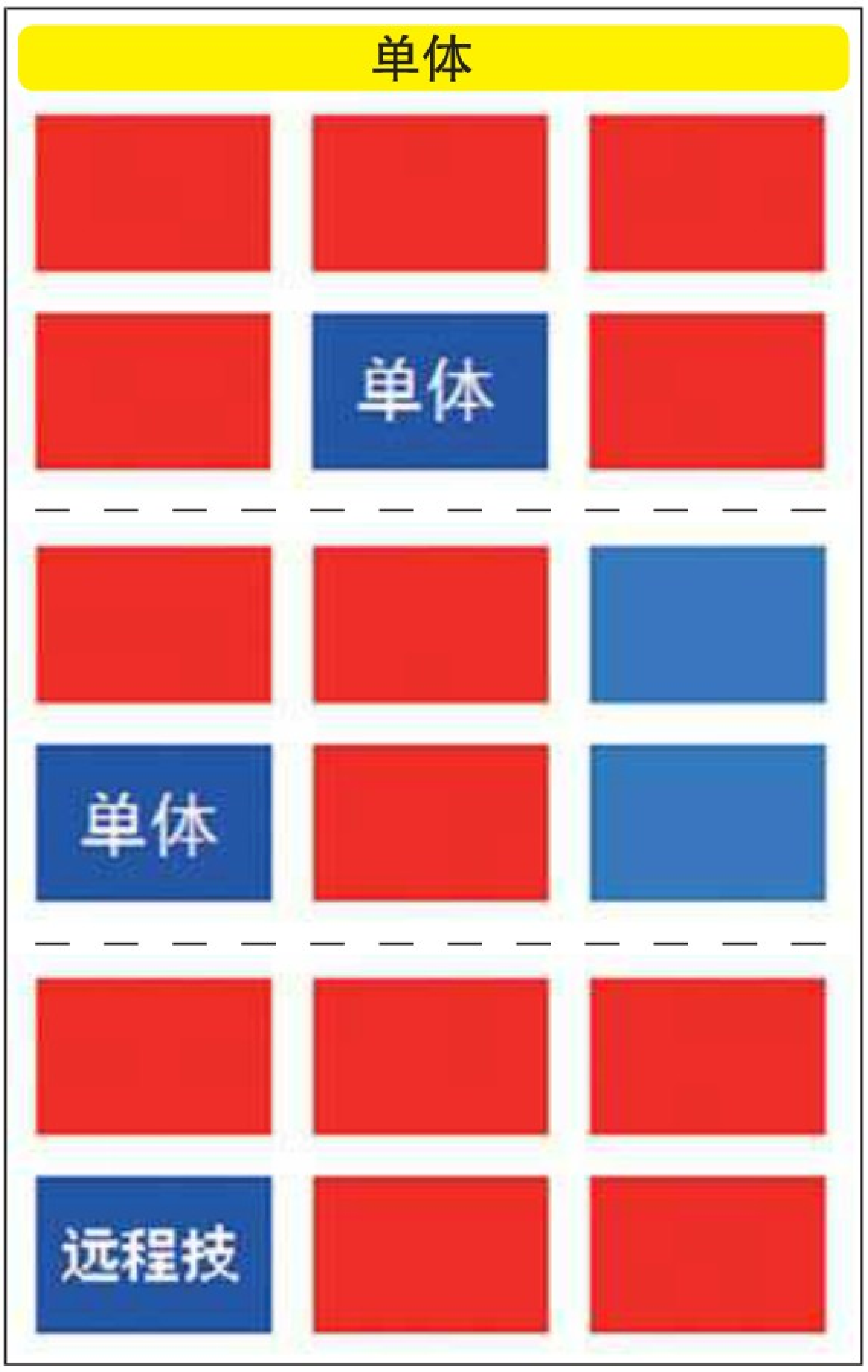
多体技能包含对方全体技能和自身周围全体技能。位于中间的精灵使用对方全体技能，可以攻击到全部三只对方场上精灵；位于两侧的精灵使用对方全体技能，只能攻击到自身周围的两只对方场上精灵。位于中间的精灵使用自身周围全体技能，可以攻击到全部五只场上其他精灵；位于两侧的精灵使用自身周围全体技能，只能攻击到自身周围的其他三只精灵。

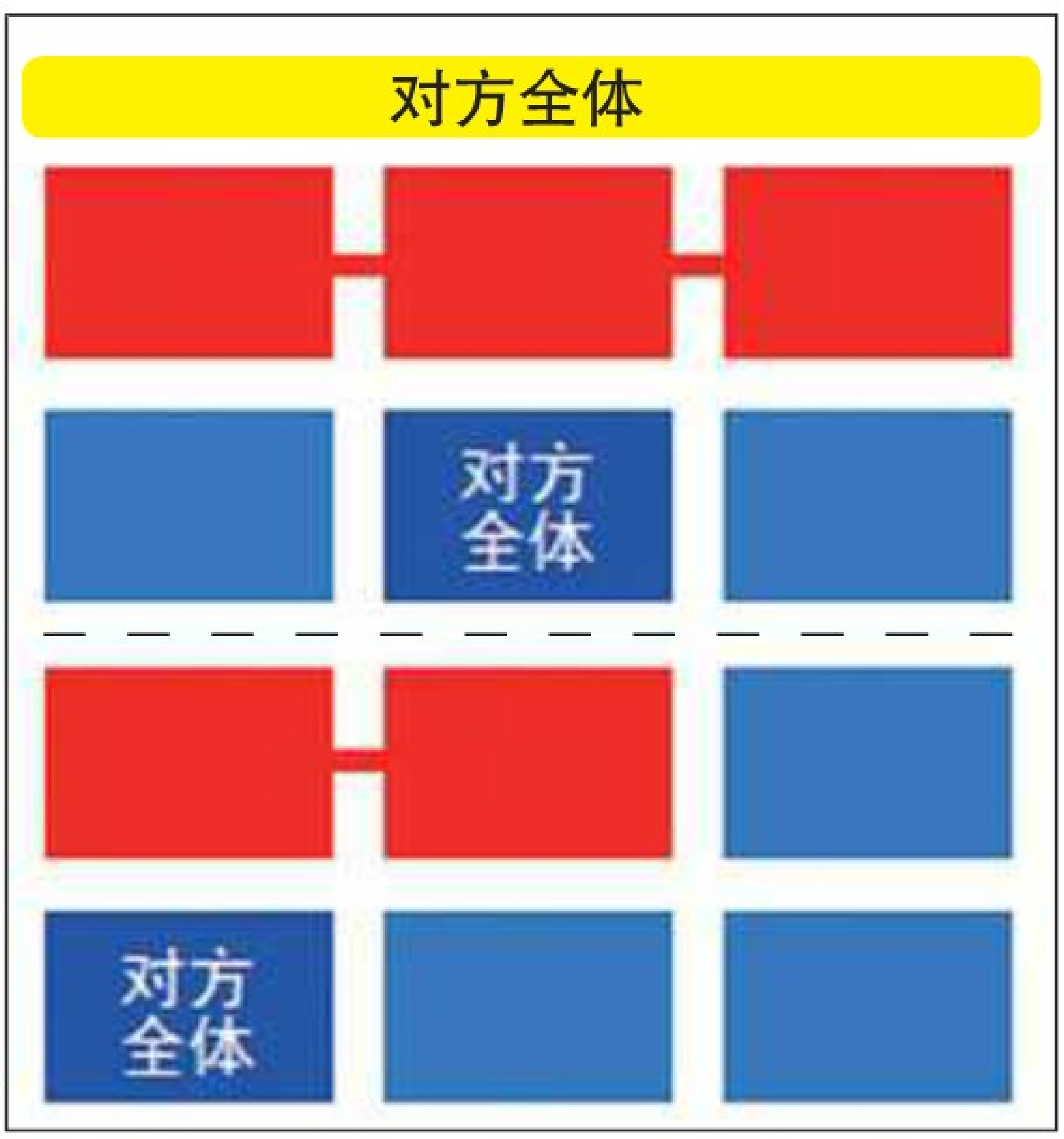
三打对战和双打对战在伤害减免上的判定相同。如果范围技能攻击到多只精灵，则每只精灵受到的伤害减少 1/4。该判定在使用技能的时候进行，即使中途有精灵被击倒，也不会影响剩余精灵的判定。

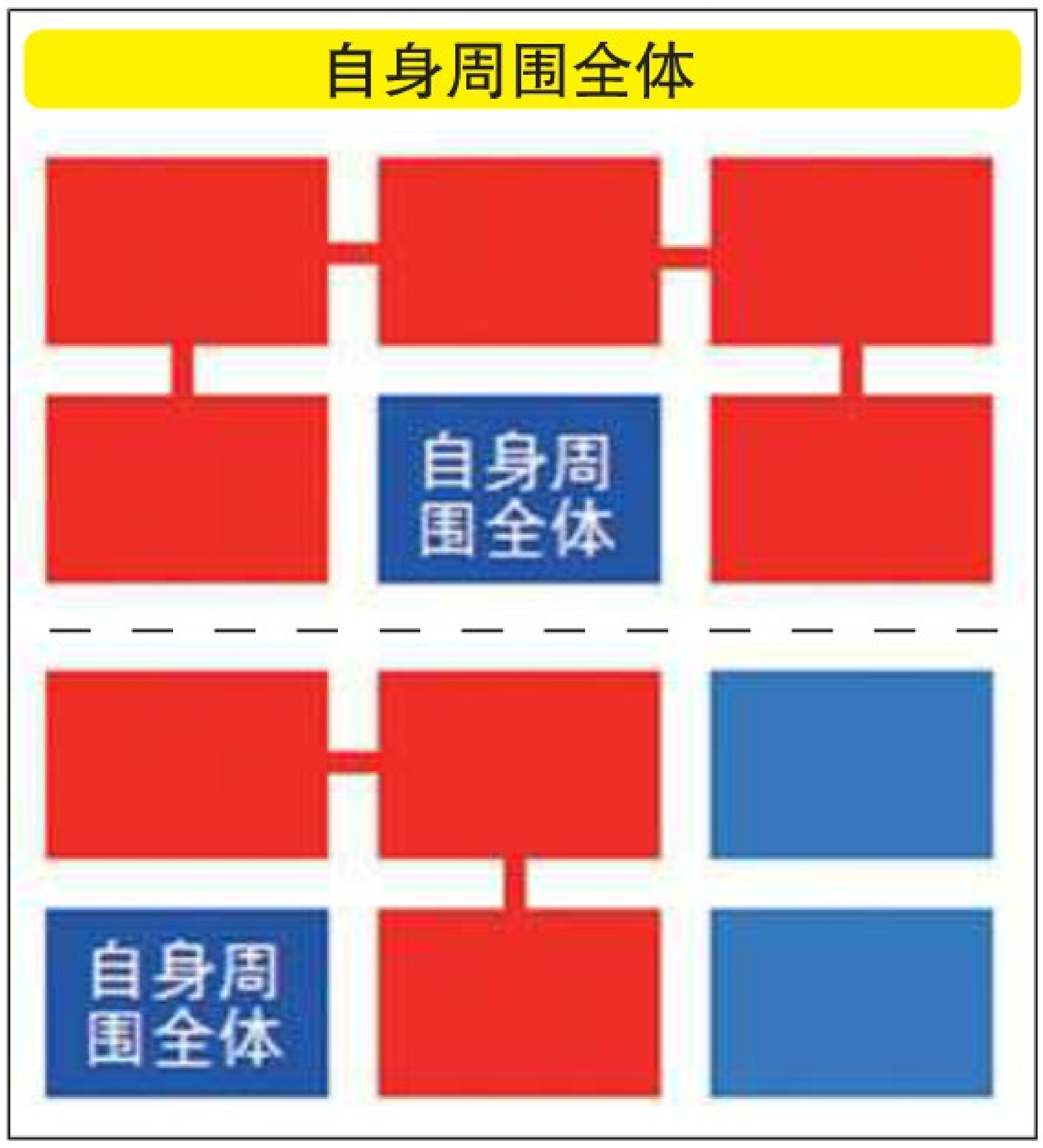
部分特性的作用范围是对方全体，同样受到三打对战中位置关系的限制。比如威吓特性的精灵处于中间，可以威吓到对方全部三只精灵；处于两侧，只能威吓到自身一侧的两只精灵。

以己方场地、对方场地、全场场地为目标的场地技能在技能目标方面和其他模式没有区别。反射盾、光之壁的减伤效果和双打对战相同，均为伤害减少 1/3。

各技能攻击范围图解







注：图中深蓝色方块表示技能使用者，红色方块表示可以选择的目标，浅蓝色方块表示不能选择的目标。多体技能同时选择多个目标，用连着的多个红色方块表示。

各技能攻击范围图解



三打对战模式和单打、双打对战模式的一个重要不同是两侧的精灵有一个位置移动的按钮，如图左下角的“SHIFT”键。位于中间的精灵则是没有的。

这一招的实战意义是换人联防。单打和双打对战中，换人只存在于场上精灵和场下精灵之间。三打对战中，不仅能够进行场上精灵和场下精灵之间的换人，还能够进行场上精灵相互之间的换人。但是仅限于两侧精灵移动至中间，中间精灵无法移动至两侧，两侧精灵也无法相互移动。

但是，我们知道在进行场上精灵和场下精灵之间的换人，也就是通常意义的换

人时，换人是优先于任何技能的。位置移动却没有优先度，行动顺序是取决于精灵本身的速度的。因此，这个系统设定实战意义比较有限，要先手换人必须一只精灵速度够高，但是高速度的精灵普遍耐久不行，想通过这种位置移动来抵挡伤害过于理想化。如果在欺骗空间下，低速高耐久精灵先手使用位置移动会有一定的实战价值。

值得一提的是，位置移动不受到害怕效果的影响，即猫式掌击和投掷王者之证等技能的效果无法阻止位置移动。如果位于中间的精灵在使用技能前被位置移动交换至两侧，导致目标超出技能的攻击距离，该技能会因距离不足而失败。当双方各自剩下一只精灵时，系统会自动把双方的精灵都移动到中间，继续对战。

顺带提一下有一个技能叫位置转换，这个技能与三打对战系统上的位置移动其作用基本相同，惟一不同之处是技能位置转换有 +1 的优先度，而系统上的位置移动没有任何优先度。双打对战中由于只有 2 只精灵，技能位置转换可以随意交换位置。三打对战中，技能位置转换和系统位置移动一样，位于中间的精灵无法交换至两侧。

三打对战中的核心技能

远程技能

首先需要介绍的是远程技能，它是三打对战区别于其他模式的最大特色。

远程技全部属于单体技能，包括全部波动类技能和全部飞行系单体攻击技能。波动类技能一共 5 个，分别是：波导弹、龙之波动、恶之波动、水之波动和治愈波动。飞行系技能除了空气刃是对方全体攻击技能外，其余都是单体攻击技能，这些单体攻击技能均属于远程技能。

本文中第一部分介绍了三打对战中的位置关系，一般的技能要受到位置关系的限制，远程技能却拥有打破位置关系的权利。这个权利是非常具有实用性的，由于不受到位置关系的限制，远程技能在三打对战中有着非常高的灵活度，也因此具备了非常高的战略价值。

比如，光翼兽可以利用天之恩惠特性使用气刃斩依赖高达 60% 的害怕几率限制对角线对手的行动。从角落里限制对角线对手的行动，而对方角落的精灵如果没有远程技就不能攻击到我方另一侧的精灵，那么我方另一侧的精灵只会受到来自对方中间精灵的伤害，显然更加有生存和输出空间。再如，化石翼龙、快龙和波尔托罗斯等精灵可以使用自由下落把对角线上的对手抓到天上去，同样是从角落限制对角线对手的行动，为我方其他两只精灵赢得生存和输出空间。

这些是限制性的目的，攻击性的目的同样非常强大。水箭龟、重炮虾和卢卡里奥等高特攻精灵能够习得较多的波动类技能，很明显，一般的单体技能如果从两侧攻击，只能在两只精灵中选择目标进行攻击。只有拥有远程技的精灵站在两侧，可以从三只精灵中选择目标进行攻击，灵活度提升了不少。

多体技能

既然是三打对战，场上的精灵数量更多，那么多体技能的效益也就更大。多体技能包含对方全体技能和自身周围全体技能。常见的对方全体攻击技能有：火系的热风、喷火；水系的浊流、喷水；冰系的暴风雪、冻结之风；岩石系的岩崩；普通系的高音；恶系的叫嚣等。常见的自身周围全体攻击技能有：地面系的地震；火系的喷烟；电系的放电；水系的冲浪；毒系的淤泥波动；普通系的大爆炸和自爆等。

在排兵布阵上，拥有多体技能的精灵一般放置在中间位置，拥有远程技能的精灵或者辅助精灵一般放置在两侧位置。这样组成的进攻网络会比较全面，至少从从位置关系上做到了无死角。

猫式掌击

猫式掌击是普通属性的单体技能，威力 40，拥有 +3 的优先度。技能效果是 100% 几率令目标害怕，但只能在攻击方出场的第一回合使用。

猫式掌击在双打对战中的重要性已被大众熟知，在同样是多打对战的三打对战中，其重要性可谓是有增无减。为什么说是有增无减呢？大家知道，单打对战的基本框架是属性联防，遇到克制自己的精灵时可以下场，换上抵抗的精灵。在双打对战中，由于上场精灵从 1 只增加到 2 只，换人联防的思路就无法应对所有情况了。那么当场上精灵增加到 3 只的时候呢？这种问题会变得更加严重，因为场上一共有 6 只精灵，对方场上总会有克制自己的精灵，换人联防的思路就更难行得通了。那么如何规避属性克制的风险呢？猫式掌击限制对手的行动是其中一个办法。

猫式掌击只是一回合的事情，但是三打对战回合数非常短，通常十回合内或者更少回合就能解决战斗。回合数越少猫式掌击就越重要，所以猫式掌击在三打对战中拥有极高的地位。

一般情况下，猫式掌击的使用对象是对我方威胁最大的精灵，但根据实际情况的不同，我们可能会先读到对方的精灵使用保护，这时候猫式掌击也可以选择打在其他精灵身上。

尽管猫式掌击拥有 +3 的优先度，但优先度相同时比较双方速度，因此使用猫式掌击的精灵仍然需要注意一定的速度努力。

保护 / 见切

保护和见切的技能效果是当回合防止自身受到大部分技能影响，拥有 +4 的优先度。这两招并没有任何区别，只是习得的精灵略有不同，见切的习得面比保护窄得多。

我们已经知道了三打对战中属性联防的作用相对较小，但我们仍然需要通过各种手段来抵御对手的攻击。保护和见切无疑是抵御攻击的最佳手段之一，但是它们虽然能够在当回合防御住大多数技能，连续使用却容易失败。那么，难道使用它们只能解一时之急，下回合面对对手的克制攻击又该怎么办呢？

这个时候，就必须谈到一个概念——属性联攻。对方场上总会有克制我的精灵，同理，只要队伍配置得当，我的场上也总会有克制对方的精灵。比如对方的 A 精灵克制我方 B 精灵，我方的 C 精灵克制对方的 A 精灵。操作上就可以让我方 B 精灵使用保护，防御住对方 A 精灵对自己的攻击，然后我方 C 精灵使用技能击倒或者重创对方的 A 精灵。

精灵上场数目越少的模式，属性联防越重要；精灵上场数目越多的模式，属性联攻越重要。三只精灵可以使用互补度较佳的几种属性进行攻击，对对手形成压制。防御方想要化解这样的压力，部分精灵可以和对手对攻，部分精灵则可以使用保护或见切来进行防御。

先制防御

先制防御的效果是使除佯攻外的先制技能对己方无效，拥有 +3 的优先度。不同于保护 / 见切只防御自己，先制防御可以防御住己方所有精灵。因此，精灵越多的模式，该技能收益越大。该技能和三打对战模式同时诞生于第五世代，不由得让

人猜想它和接下来介绍的广域防御就是为了三打对战而设计的。

本文介绍前面介绍了猫式掌击，防御猫式掌击的手段，除了预判自己将被猫式掌击的精灵自身使用保护或见切外，比对方的猫式掌击精灵先使用出先制防御也是破解手段之一。先制防御和猫式掌击的优先度都是 +3，两者同时使用时，若猫式掌击者快，则猫式掌击有效；若先制防御者快，则猫式掌击无效。因此使用先制防御的精灵对速度的要求很高，火矢鹰、豪火猴、特拉奇昂等速度较快的精灵都是较好的先制防御手。优先度方面，有一个例外是恶作剧之心特性的雄性神秘猫能够习得先制防御，在恶作剧之心特性的加成下，雄性神秘猫使用先制防御的优先度是 +4，不管双方速度情况如何，都能够完美防御住对方的猫式掌击。

当然先制防御并不仅以猫式掌击为针对对象，疾风之翼特性的火矢鹰使用的飞行系攻击技能、恶作剧之心特性的精灵使用的以对方为目标的变化技能，以及神速、突袭、子弹拳、音速拳等常规先制技能，都是先制防御的目标对象。这些技能的优先度大部分都是 +1，少数如神速是 +2，都是能够被优先度 +3 的先制防御完美防御住的。

广域防御

无论是三打还是双打，能够攻击多只精灵的对方全体技能和自身周围全体技能都占有相当重要的位置。第四世代的双打对战环境就是多体技能满天飞的局面，比如地震 + 放电、双蓄水冲浪等组合。如果三打对战全部都是多体技能，而没有一个限制多体技能的技能，那么三打对战环境就会趋于无脑和无趣了。相信官方也是看到了这一点，在第五世代设计出三打对战时，也设计出了广域防御这个技能，来让对战环境变得有趣和平衡。

广域防御的效果是当回合内防止所有己方精灵受到技能目标不为单体的攻击技能的攻击。注意这里是攻击技能，不同于先制防御能够防御住恶作剧之心特性精灵使用的以对方为目标的变化技能，广域防御是不能防御住对手使用范围变化技能的，这意味着广域防御对黑洞和眩晕之舞无效。同时广域防御在防御多体技能时，只判定该技能是否属于多体技能，并不判定该技能的目标内是否有多只精灵，也就是说如果热风、暴风雪等多体技能的目标只是一只精灵，广域防御仍然能够起效。

另外值得一提的是，广域防御和先制防御在第五世代有连续使用容易失败的设定，这一设定在第六世代已经取消，即连续使用也可以成功。需要注意的是保护类技能的连续使用判定是所有保护类技能一起判定的，比如第一回合使用保护，第二回合使用见切，第二回合使用的见切是容易失败的。但是第六世代广域防御和先制防御取消容易失败的设定后情况又更加复杂一点，举个例子，如果第一回合使用保护，第二回合使用广域防御，那么广域防御是不会失败的，因为两个技能都属于保护类技能，广域防御没有容易失败的设定。但是第一回合使用广域防御，第二回合使用保护，那么保护就容易失败了，因为两个技能都属于保护类技能，而且保护有容易失败的设定。总之，两个保护类技能连续使用时，只看后一个技能有没有连续使用容易失败的设定。

保护类技能主要包括本文已经介绍的保护、见切、先制防御和广域防御，以及忍耐，和截至《X・Y》版本的三个独门技能，剑盾魂的王者之盾、重铠鼠的针刺防御和仙灵钥匙的防御戏法。

佯攻

精灵对战是很讲究技能平衡的，官方创造出了先制技能和多体技能，相应地创造出了先制防御和广域防御来破解它，同样这类防御类技能也有相应的技能来破解，那就是佯攻。

佯攻拥有 +2 的先制度，如果攻击目标处于保护、见切状态，可以令状态解除并造成伤害。如果对方场上存在广域防御、先制防御状态，能击中任何一只精灵并令状态解除。

佯攻诞生于第四世代，最初的针对对象应该是保护，但进入第六世代后，佯攻的主要针对对象已经成为了先制防御和广域防御了，尤其是广域防御。不同于保护、见切需要击中使用者才能产生效果，佯攻只要击中对方的任意一只精灵，就能够令对方的先制防御或广域防御状态解除，这意味着佯攻在破先制防御和广域防御方面，比破保护和见切的成功率要高得多。

三打对战中，如果一个队伍中的精灵有着大量的多体攻击技能，为了不被对方的广域防御打乱阵脚，佯攻是必备技能。

抢夺

防御和广域防御除了用佯攻化解外，还可以使用抢夺将其夺过来为我方所用。抢夺的效果是使自身进入抢夺状态，当场上存在可抢夺的技能时，抢夺状态的精灵抢夺该技能使用。抢夺的优先度是 +4，高于大部分可抢夺的技能。

可抢夺的技能包括：回复类技能、强化类技能、先制防御、广域防御、反射盾、光之壁、神秘守护、顺风、替身、封印、新月之舞、治愈之愿等。大部分三打对战中的重要技能，都可以被抢夺状态的精灵所抢夺。

如果场上存在多只抢夺状态的精灵，由最先进入抢夺状态的精灵抢夺技能，但抢夺过来的技能会被下一只精灵继续抢夺，最终结果是一个技能会触发掉场上所有的抢夺状态，并由最后进入抢夺状态的精灵抢夺到技能。所以一只精灵如果以抢夺为主要职能，速度慢一点比较好，但实际对战中大部分精灵的抢夺只是附带职能，没有必要因为抢夺而影响自身的速度努力。

抢夺是一个神技，但一定要注意的是，不能总指望用抢夺把对手的技能都抢过来。当确实需要一个广域防御或者神秘守护或者其他技能时，最稳的办法是自己去使用这些技能，而不是期待对手使用再用抢夺抢过来。

抢夺的首要目的是破掉对手的防御，其次才是抢过来服务自己。我们并不要求抢过来的技能一定有用，只要让对手没用就行了。

场地技能

己方场地技能常用的有反射盾、光之壁、神秘守护和顺风。全场场地技能常用的是欺骗空间。

反射盾和光之壁的效果分别是 5 回合内减免己方精灵所受到的物理伤害或特殊伤害，三打对战中每只精灵减免 1/3。神秘守护的效果是 5 回合内己方场上的精灵不会被对方或者队友施加异常状态。顺风的效果是 4 回合内己方场上的精灵速度翻倍。欺骗空间的效果是 5 回合内速度越慢的精灵越先行动。

我们知道己方场地技能是以场地为目标，范围是规定回合内己方上场的所有精灵。在单打对战中，这类技能的收益比较小，因此使用的人不多，但是在上场精灵多达三只的三打对战中这类技

能的收益就非常恐怖了。欺骗空间作为全场场地技能，除了使己方低速精灵受益以外，还能使对方高速精灵受害，其收益同样远超单打对战。

前文提到过精灵数目越多的环境下，越不好做属性联防，因为总会有克制自己的精灵存在，可我们却要想办法让我们的精灵，在这些攻击的炮轰下存活下来。通过猫式掌击限制对手行动，通过保护拖一回合防御，都是比较可行的办法。那么更加直接的办法就是降低这些攻击的伤害，这时候我们就需要使用反射盾和光之壁了。第四世代出现了光之黏土这个道具，能够将反射盾和光之壁的持续时间延至 8 回合。精灵数目越多的战斗模式其节奏也更快，通常一场三打战斗会在 10 回合内解决。两个反射盾和光之壁就能让整场战斗处于减伤状态，光之黏土的支持下很有可能一个反射盾和光之壁就让整场战斗处于减伤状态，这两个技能在三打中的重要性不言而喻。

在节奏较快的战斗中，中毒状态几乎没人刻意去施加，神秘守护在三打对战中主要针对的是睡眠状态和烧伤状态，其次是麻痹状态和混乱状态。冰冻状态无法刻意施加，和中毒状态一样是顺带防御的；眠状态能够限制对手的行动，是最可怕的异常状态，三打对战中的图图犬黑洞和欺骗空间下球桶菇蘑菇孢子是非常常见的，因此这些技能是神秘守护的主要防范对象；烧伤状态对物攻手的削弱不用多提；纯高速的队伍比较惧怕麻痹状态，但麻痹状态的降速效果有时候也会被欺骗空间战术的队伍反利用，另外麻痹状态和混乱状态有几率不能行动或是攻击自己，尽管是概率性事件但运气不好的时候也挺烦的。

顺风和欺骗空间一个己方速度翻倍一个全场速度倒置，其目的都是使己方的精灵先出招。我们反复提到过精灵数目较多的对战模式中，总能够找到克制自己的精灵和自己克制的精灵，那么谁先出手很可能就会奠定一场战斗的优势甚至胜利。因此顺风和欺骗空间这样的影响出招顺序的技能，其重要性超过双打远超单打，在三打中处在非常重要的位置。一个队伍是否能够在对手通过顺风、欺骗空间改变出招顺序后顶住进攻并完成反击，是决定一支三打队伍胜率的重要因素。

要进攻用顺风或者欺骗空间，要防御用反射盾、光之壁。这些场地技能，本质是在间接影响一只精灵的种族赋予它的对战基本要素。

三打对战的战术拓展

灭亡之歌

首先需要指出的是，灭亡之歌是惟一一个场上全体技能。即两侧位置的精灵使用灭亡之歌，对角线的精灵也受到灭亡之歌的影响。场上精灵越多的模式，灭亡之歌的收益越高，在三打模式中，等于是消灭了对方半数的精灵。

踩影特性 / 蚁地狱特性

常与灭亡之歌搭配的就是踩影特性或蚁地狱特性。这里要注意，踩影特性和蚁地狱特性要受到三打对战中位置关系的限制，两侧的精灵的踩影特性或是蚁地狱特性，无法踩住对角线的对手。因此，一般我们将踩影特性 / 蚁地狱特性的精灵放在中间的位置。由于踩影特性对鬼系精灵无效，蚁地狱特性对飞行系精灵和浮游特性精灵无效，可以各选一只搭配使用。如果有两只这样特性的精灵，也可以放置在两侧位置。

黑洞

在官方的三打模式下，达库莱无法使用。通常三打对战中使用黑洞的是图图犬，当在选人环节看到对手有图图犬这只精灵，那么就必须在首发上对黑洞有所防范了。全体催眠的效果是非常恐怖的，但是黑洞的命中只有80%，如果运气不好，战术也有很大的失败风险。

眩晕之舞

黑洞是对方全体睡眠，眩晕之舞则是自身周围全体混乱。不管是单打还是双打玩家，一定对虚张声势或者怪异光线有着较深的体验。三打对战中能够混乱五只精灵的眩晕之舞，让对手全体混乱，一定也能好好恶心对手一把。由于是自身周围全体混乱，为了不导致伤到己方队友，一般要搭配神秘守护使用。

吐丝 / 冻结之风

吐丝在第六世代拥有全体降速度两级的效果，可谓是非常恐怖，这类技能在精灵总数越多的环境下效益越大，因此是比较适合三打环境的。如果厌倦了用顺风和欺骗空间调整速度，用一下吐丝也是很有乐趣的。冻结之风是全体降速度一级，相同特效的还有电网和泥浆喷射，但由于电系和地面系有无效盲点，实用性比冻结之风略逊一筹。

天气类特性 / 技能

天气类特性 / 技能也是三打对战的常客，三打对战是回合数短的战斗模式，抢速度是非常重要的。晴天或雨天天气的主要目的，还是让叶绿素或轻快特性获得速度上的优势。由于三打对战的精灵数量较多，受益天气效果的精灵也更多，因此天气队在三打对战中发挥的空间也是比较大的。

帮手

双打对战中的帮手拥有非常高的价值，这一点在三打中也是一样的。但要注意帮手也是一个单体技能，属于队友单体。两侧的精灵使用帮手，是无法选择另一侧的队友作为目标的，中间的精灵使用帮手，则可以选择任意一侧的队友作为目标。所以三打对战中使用帮手要注意位置关系的问题，不要因为放错了精灵的位置，导致帮手帮不到想帮的队友。

队友守护特性

前面我们介绍了可以通过反射盾和光之壁来减少伤害，但毕竟要消耗一个回合，要知道三打对战的回合数是非常短的。不消耗回合，上场即产生作用的队友守护特性是非常具有价值的。但比较尴尬的是，尽管队友守护特性非常强大，但是拥有队友守护特性的精灵却过于弱小，在趋于暴力的对战环境下，很难获得生存的空间。

跟我来 / 愤怒之粉

要掩护队友，相信大家都比较熟悉跟我来和愤怒之粉。不过相比双打而言，这两个技能在三打中地位有所下降。这是因为跟我来和愤怒之粉只对单体技能有效，三打对战中精灵数量多一只，可以腾出手来用佯攻和抢夺对付广域防御，多体技能的发挥空间前所未有的大。所以针对单体技能的跟我来和愤怒之粉在三打对战中略微显得鸡肋，但是能够破坏对手的围攻战术和治愈波动战术，也还是具有一定的价值。

围攻

围攻战术主要是配合正义之心特性的精灵，常见的是围攻配合特拉奇昂，相信双打玩家都比较熟悉了。三打中精灵数量

更多，实施这类战术有着更好的发挥空间。比如双打对战中一个用围攻一个用攻击，三打中多一个队友就可以用猫式掌击来限制对手、用顺风提升速度等方式增大战术的成功几率。

治愈波动

其他的波动类技能都是攻击技能不用多提。治愈波动是远程的单体变化技能，回复一只精灵血量的 1/2。这个技能可以配合一些喷水或喷火的队友，毕竟满血时使用喷水或喷火的威力高达 150，血越少技能威力越小，因此其对血量的要求是很高的。另外提一下超级炮台特性的精灵使用治愈波动回复量增至 3/4，满足这个条件的有重炮虾。

您先请

您先请的效果是让一只精灵紧跟着自己行动，高速精灵使用这个技能有着不错的效益。因为三打对战对方场上精灵较多，攻击火力很强，争取速度优势永远是三打对战的主题之一。所以消耗一个精灵的回合让另一个精灵先出招是非常有价值的。

垫后

垫后的效果是让一只精灵本回合最后行动。您先请是让自己重要精灵先出招，垫后是让对方重要精灵后出招，也具有一定的使用价值。但是这个技能对己方队友的要求却比较高，如果将对手的某只重要精灵垫后，队友一定要在该回合击杀对手，否则这只重要精灵没死还是使出了招式，那么垫后的意义就很小了。总体来说您先请比垫后更有实用性，因为主动权掌握在自己手里。

特性交换

在第三世代的双打对战，就有人使用特性交换配合懒猴王的战术。四五六世代又增加了许许多多的好特性，多打对战中一定能够见到特性交换的身影。比如双面鹿或惊角鹿把食草特性交换给水 + 地属性的精灵，或把对手的亲子爱特性、大力士特性等优秀特性抢过来也是一种出奇制胜的战术。

做伴

特性交换对己方使用，是好特性在队友之间流动；对对手使用，是把对手的好特性给抢过来。做伴则可以做到让己方两只精灵都拥有好特性，或者是完成两个特性之间的配合。比如火焰狮把队友变成自信过剩特性，可以击倒一只精灵提升物攻；正电宝宝或负电宝宝把队友变成正极特性或负极特性，两者同时提升特攻。做伴也可以对对手使用，废掉对手的好特性。比如废掉仙精灵的妖精皮肤特性，它的攻击输出就降低不少了。

胃液 / 烦恼种子

特性交换和做伴不管怎么使用，对方仍然有一个特性存在。胃液的作用则是让对方的特性完全失效。笔者初次见到此招是三打对战中的一只威吓特性的阿柏怪，威吓降物攻、胃液废特性、毒蛇凝视麻痹对手干扰起来比较厉害。烦恼种子也是废特性用的，但感觉更侧重于对队友使用清除负面特性，比如对雷吉基加斯使用烦恼种子。三打对战中，图图犬的黑洞和球桶菇的蘑菇孢子是非常常见的技能，不眠是一个相当不错的特性。

单纯光线

单纯光线比上述两个技能就要厉害许多了。将目标变为单纯特性过后，提升的能力翻倍。这种对队友使用的战术都很适合三打对战，单打只有一只精灵无法使

用，双打两只精灵没人协助，三打三只精灵有一个队友可以帮助其他两只精灵完成战术，成功率更高。变为单纯特性后，无论强化攻击、防御或者回避都会让对手非常头疼的。

变小 + 自我暗示

谈到强化回避，那么也不得不提一下高效率的变小。变小一次直接提升两级回避率，只要不是运气特别不好，基本可以让对手 miss 不少技能。变小战术要把效益最大化，队友可以配置一个自我暗示复制强化的能力。试想场上几只精灵都是高回避率，一定是让对方特别烦心的事情。

鼓掌 + 束缚

鼓掌的效果是三次行动内只能使用上一次使用的技能，束缚的效果是最后一次使用的技能不能在 4 回合内使用。两个技能同时对一只精灵使用，那么这只精灵如果不换人，只能选择绝境反击。这个战术比较厉害，但对方场上有三只精灵，两只精灵的行动针对一只精灵，在三打对战中可能效率不高。双打对战中这个战术更加有用。

封印

要谈到封锁对手的技能，那么也必须提到封印了。封印的效果是使用后进入封印状态，然后对方场上精灵不能使用和封印状态精灵相同的技能。这个技能要发挥出价值，就得封印精灵携带的关键技能够多，一般需要针对什么，那么封印精灵就携带什么技能吧，当然前提也得是封印精灵能够习得需要针对的技能。需要注意的是封印状态针对的是对方整个场上，两侧的精灵进入封印状态，能够封锁对角线对手的相同技能。

魔装反射

列举了这么多变化技能，其实好多技能一个先手挑拨就能够完破，反针对挑拨也是我们需要考虑的事情。魔装反射的效果是使用后进入魔装反射状态，反弹一切变化技能，拥有 +4 的优先度。也就是说如果使用了魔装反射，对手使用挑拨，这时候就可以把挑拨反弹到对手身上，让他挑拨自己。对手挑拨了自己，下回合就无法再挑拨我方了，下回合我方就可以顺利地使用变化技能。

治愈之愿 / 新月之舞

治愈之愿和新月之舞的效果是牺牲自己让上场的队友回复全部体力和所有异常状态。一些纯辅助精灵可以考虑在完成辅助职能后使用此技能。典型的搭配是欺骗空间 + 治愈之愿 / 新月之舞，前两回合有队友受伤，辅助精灵此时已经放出了欺骗空间，就可以使用治愈之愿 / 新月之舞退场，然后帮上场的队友回复体力和异常状态。这个技能在使用者受伤较严重、队友也受伤较严重的局面下收益较高，要使用好治愈之愿 / 新月之舞要学会在对战中控血。

火之誓言 / 水之誓言 / 草之誓言

誓言在双打中就有一定的出镜率了，在三打中可谓是更加强大。这主要得益于三打场上精灵数量多，可以多一个队友配合完成誓言的发动，还有三打战斗回合数更短，可以让整场战斗的大部分回合拥有誓言的场地效果。火草誓言是伤害，效益比较直接。水草誓言是降低对手速度，是我们反复强调的三打中要争夺速度。火水誓言是技能追加效果几率翻倍，配合岩崩等有害怕几率的技能有神奇的效果。

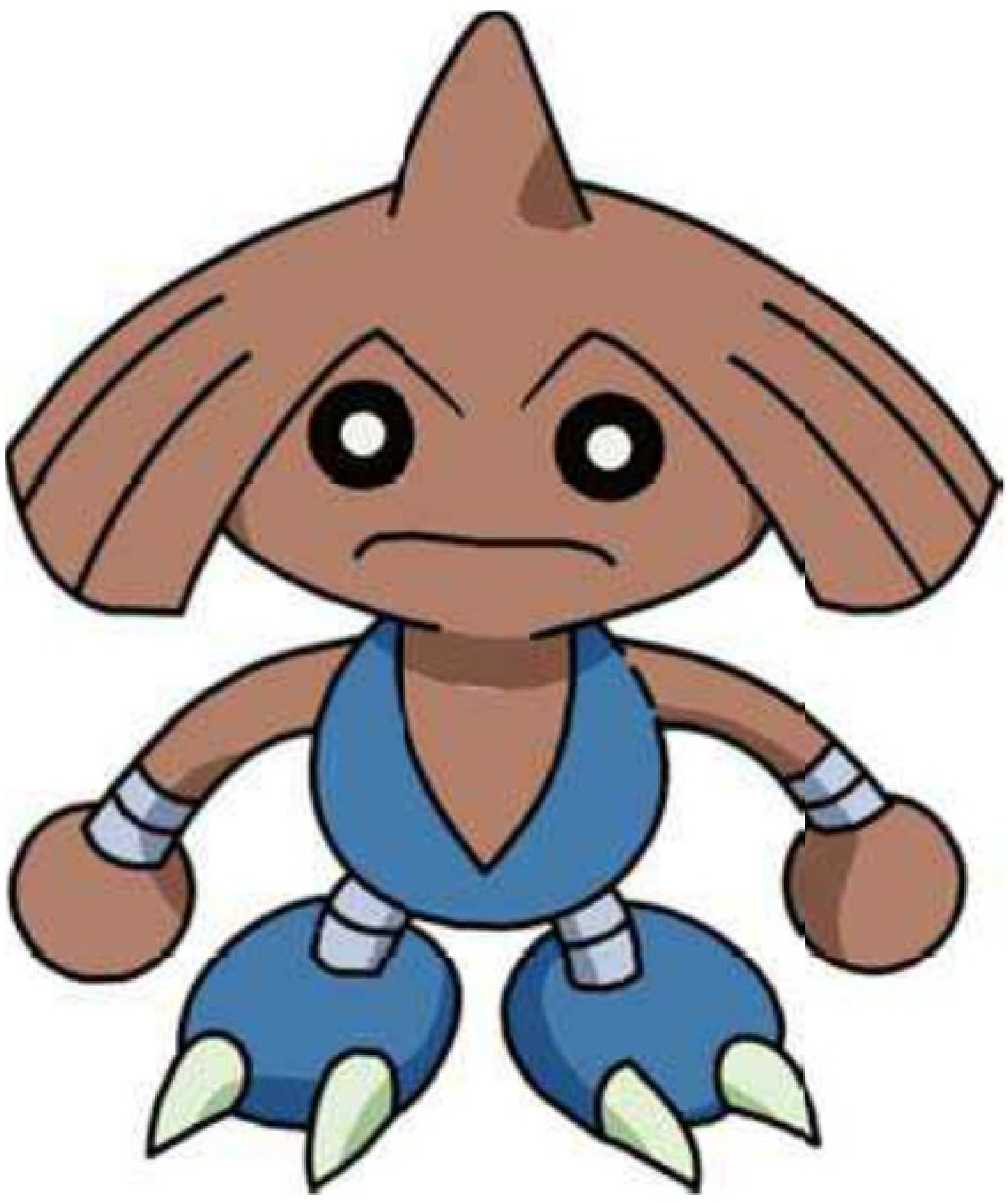
www.dooread.com

草之领域 / 迷雾领域 / 电能领域

这三个技能的效果主要是 5 回合内分别使草、妖精、电三个属性的威力提升 50%，也还有一些其他效果。属性队携带这样的技能会非常不错，比如两个妖精皮肤高音无脑强推的队、放电配合蓄电特性和避雷针特性的队。我们知道三打对战的回合数不多，这类几个回合有效的场地技能总是有一定价值的。

三打对战的重要精灵

卡波郎



卡波郎是当之无愧的三打第一精灵，猫式掌击、先制防御、广域防御、佯攻这四个技能都它能学会，还能学会见切，虽然保护并无不同，但和封印的对抗过程中仍有一定的价值。

这些技能能够全部学会的还有大师鼬，但是在种族和特性方面卡波郎却完胜大师鼬。一只优秀的辅助精灵应该以一定的耐久作为支撑，因为辅助不是一回合的事情需要尽可能存活。卡波郎的HP、物防、特防分别是 50、95、110，大师鼬则是 65、60、60。特性方面尽管大师鼬不会进入害怕状态的精神力特性有一定的价值，但对于团队的整体贡献来讲，还是卡波郎降低对手物攻一级的威吓特性效益较大。

虽然卡波郎是一只优秀的辅助精灵，但是辅助精灵依然需要携带一个攻击性技能，以备不时之需。通常卡波郎的配招是猫式掌击 + 广域防御 + 佯攻 + 肉搏，先制防御可能交给其他速度更快的精灵使用。如果队伍没有其他的能够学会先制防御的精灵，把广域防御和佯攻的其中一招换成先制防御也是可以的。

火矢鹰



火矢鹰在三打排位中一直占据第二的位置，和单打中火矢鹰取得高名次是依赖几乎无视速度的飞行系攻击不同，三打中火矢鹰取得这么高的名次是因为它和卡波郎一样，拥有很多三打对战中的重要元素。

首先是先制防御，火矢鹰的速度种族高达 126，是除开在优先度上直接再 +1 的雄性神秘猫之外的第二速度先制防御，几乎能够防御住所有的猫式掌击。其次是顺风，疾风之翼特性的加成下，火矢鹰使用的顺风优先度 +1，几乎能够绝对放出顺风。再次是疾风之翼特性下飞行系技能优先度 +1 的效果，和飞行系单体攻击属于远程技能的特殊性完美契合，一只精灵在三打

环境中拥有无视位置关系的大威力先制技能，怎么看都是环境适应性极佳的精灵。

最后再提一下火矢鹰也能够习得抢夺，虽然出镜率较低但作为奇兵使用也能够打对手一个措手不及。一般火矢鹰的配招是先制防御＋顺风＋勇鸟＋烈焰驱动/保护/抢夺，纯粹的空间队可以放弃顺风选用其他技能比如挑拨、鬼火等。

其他重要精灵

卡波郎和火矢鹰两只精灵是三打对战环境适应性最佳的两只精灵，几乎任何队伍都可以放进去。使用率上的其他精灵就各有特点。

喷火龙、炎钢兽、仙精灵、莎娜多、雪巨人、拉恩德伦斯、叠翅鲨龙等精灵有一个共同的特点，就是它们都拥有高威力的多体攻击技能，自身相应种族也较高。多体攻击在三打中有非常重要的位置，不仅是因为对方精灵更多所以多体技能的效益更高，也因为己方精灵更多能够腾出手来让队友使用佯攻或者抢夺来破广域防御。

神秘猫是惟一一只进榜的恶作剧之心精灵，如果光是放出反射盾、光之壁或者神秘守护，那么一些其他的恶作剧之心精灵也能做到，比如仙灵钥匙。能够取得这样的位置，还因为它拥有猫式掌击和先制防御。

袋龙拥有猫式掌击、剑盾魂拥有广域防御、电鬼拥有反射盾、光之壁和抢夺、光翼兽拥有顺风和天之恩惠特性下 60% 害怕几率的远程技气刃斩，这些精灵都或多或少有一些三打对战重要技能。因此，三打对战环境下不仅仅看一只精灵和进攻能力和防守能力，也要看它是否具备三打对战中所需要的一些技能。

钢嘴娃娃和之前列举的仙精灵、雪巨人等精灵的共同特点是速度较慢，这就意味着欺骗空间战术在三打对战环境下有着非常高的实用性。克蕾塞莉亚出场的绝大部分场次使用的战术是欺骗空间，还有神秘猫勉强可以算半个。



三打对战队伍推荐

三打由于场上的精灵数量更多，互相之间可以配合完成的战术也更多。因此如果是刚刚涉及三打领域的初学者，最好是使用那些战术一旦完成就能够立即碾压对手的队伍。

笔者推荐的是以专爱围巾图图犬黑洞为核心的队伍，一旦战术完成就能够立即碾压对手。队伍其他成员上，卡波郎、火矢鹰、冲洗电鬼是主要辅助手，MEGA 莎娜多、三颜龙是主要攻击手。

从我们选择的精灵上看，三个辅助刚好是三打比赛使用率的前三名，这是比较有趣的地方。它们三只精灵基本囊括了前文所述核心技能中的大部分，是构建一个三打队伍基本框架的重要精灵。卡波郎和火矢鹰已经在前面的文章中详细阐述了它们的独特价值，反射盾和光之壁由于学习面较广，可以选择的精灵就比较多。从使用率上看，世界范围的玩家更喜欢使用恶作剧之心的雄性神秘猫，笔者和部分三打比赛选手偏好冲洗电鬼是因为它弱点少耐久高，能够在场上存活更多的回合

推荐队伍				
精灵名	配招	道具	性格	努力值（HP/物攻/物防/特攻/特防/速度）
图图犬	黑洞+变身+顺风+神秘守护	专爱围巾	开朗	84/6/124/0/44/252
卡波郎	猫式掌击+佯攻+广域防御+肉搏	脱离按钮	慎重	252/46/116/0/76/20
火矢鹰	先制防御+顺风+勇鸟+烈焰驱动	莱蓟果	开朗	0/252/6/0/0/252
冲洗电鬼	反射盾+光之壁+抢夺+十万伏特	光之黏土	大胆	252/0/100/6/140/12
莎娜多	封印+高音+欺骗空间+保护	MEGA石	保守	124/0/76/252/6/52
三颜龙	恶之波动+龙之波动+火焰放射+保护	生命玉	保守	44/0/4/252/6/204

战术核心是图图犬的黑洞，为了能够把黑洞顺利放出来，必须携带专爱围巾来争取速度优势。一般情况下，图图犬开场是站在中间的位置，因为站在两侧是能催眠两只，站在中间可以催眠全部三只。

专爱围巾图图犬使用黑洞，比较惧怕的是对面的猫式掌击、神秘守护和挑拨，这个时候就需要队友来辅助图图犬把黑洞成功开出来。一般情况下，卡波郎、火矢鹰和冲洗电鬼之中选择两只作为图图犬开场的队友。

对抗猫式掌击：火矢鹰 + 图图犬 + 卡波郎 / 冲洗电鬼

对面明显有猫式掌击，那么自然是需要火矢鹰的先制防御来应对了。单打中的火矢鹰一般是固执性格，但在三打中为了能让先制防御封住所有的猫式掌击，尽量使用开朗性格的极限速度火矢鹰。如果对方没有携带专爱围巾，不考虑天气的话，玛狃拉 125 的速度种族就是最快速度的猫式掌击了，火矢鹰的速度种族高达 126，刚好比 125 种族的猫式掌击高一点。

需要注意的是雨天下轻快特性的莲蓬怪速度翻倍，只有神秘猫优先度 +4 的先制防御能够阻止，如果遇到雨天下的莲蓬怪，我们需要果断换下图图犬，火矢鹰冒着被水系技能击杀的危险开出顺风，在有顺风的时候找机会上图图犬黑洞。

对抗神秘守护：冲洗电鬼 + 图图犬 + 火矢鹰 / 卡波郎

对面明显有神秘守护，我们队里没有恶作剧之心的挑拨，那么就让抢夺的冲洗电鬼来破掉对面的神秘守护。用抢夺来破神秘守护比挑拨更稳一些，因为恶作剧之心挑拨，如果站在两侧，是无法挑拨对角线的精灵的。这也是我们下面对抗对手的挑拨的思路。

对抗挑拨：图图犬 + 卡波郎 + 冲洗电鬼 / 火矢鹰

对面明显有挑拨，我们就只能用猫式掌击来对抗对手了，为了能够让猫式掌击无死角地封住对面的挑拨，我们就只能把卡波郎放在中间的位置。图图犬只能委屈一下放在两侧只催眠两只。我方猫式掌击惧怕的是对面的先制防御，那么另一侧的位置可以放置冲洗电鬼来进行抢夺，如果对方没有先制防御而有高速猫式掌击，那么另一侧的位置也可以放置火矢鹰来先制防御。

MEGA 莎娜多和三颜龙是队伍的主要攻击手，MEGA 莎娜多只携带高音一个对方全体攻击技能，三颜龙携带两个远程技和一个普通单体技能。

从携带的技能上可以看出，莎娜多基本上是站在中间位置的，三颜龙站在两侧位置。

其实 MEGA 莎娜多也很想再带一个攻击招式，但是由于要让封印的效益最大化，只有这一个格子放攻击招了。封印的效果是使用后自身进入封印状态，只要封印状态的精灵在场，对方场上的精灵不能使用与封印状态的精灵所拥有的技能相同的技能。

这个队伍的问题不是不快，而是不



草等道具或者拥有钝感特性的精灵来对抗挑拨。要更加简单地防范欺骗空间，那就使用封印。

队伍的主攻手只有两个，其他四只虽然有一定的攻击能力但主要职责还是完成战术。所以两个主攻手要尽量保证不死掉，否则即使其他四只完成了战术，不能够迅速击杀对手，容易被对手从黑洞中醒来翻盘。

所以 MEGA 莎娜多和三颜龙都携带了一个保护。这样莎娜多的封印也能够让对手无法使用保护，对手想用保护拖顺风回合或者拖队友醒来就慢，因为一旦被对面开出欺骗空间，将陷入巨大的被动之中。核心精灵图图犬成为了场上最后出招的精灵，很容易直接就被集火致死。所以防范欺骗空间是必须注意的事项。

挑拨存在着位置关系的问题，而且对方很可能使用魔装反射等技能、精神香不行了。莎娜多的高音惧怕的是广域防御，可以利用队友卡波郎的佯攻或者冲洗电鬼的抢夺来防范。三颜龙的双本系都是远程技能，非常适合站在两侧进行无距离限制打击。火焰放射可以帮助莎娜多打击抵抗仙系攻击的钢系精灵。

结语

本文介绍了三打对战的技能目标、三打对战特有的位置转换、三打对战中的重要技能、三打对战中的重要精灵。最后还介绍了一只以图图犬黑洞为战术核心的三打队伍。希望能够通过此文，让玩家们对三打对战有一个初步的认识。今后的文章中，笔者还会带来更多三打中的精彩战术，希望广大玩家能和笔者一起，来挖掘三打对战的乐趣吧！

栏目主持 马修

精灵中心



最近官方在炒作呆呆兽，各种周边接踵而至，然后又来了呆呆兽的MEGA进化，看了之后感觉自己都要跟呆呆兽一样张大嘴巴了，然后又迎来了官方的《呆呆兽之歌》，那慢吞吞的歌词简直……放进本辑“口袋玩家DVD”了，大家也一起来感受这不寻常的精神污染吧！也不得不说，Pokemon的炒作手法还是这么霸气，一个呆呆的口袋妖怪都能给忽然弄出这么高人气。那么，在一片呆呆兽的精神污染中，继续为《宝石》重制版的到来而倒计时吧！

为什么不中奖啊

祝《口袋玩家》越办越好！可是为什么我不中奖啊！老天求好运！

桂林 阿帆

阿鲁：多谢多谢，但运气不必求老天，有时求自己更有用。

乌冬：中奖看运气，不过这位同学会不会因为别的原因没中啊？

库玛：我找找看，阿帆同学，你的回函表上没有留详细地址啊。

马修：借地方提醒一下大家吧：参加抽奖的话，地址一定写全写清楚，名字也是一样，另外也要有手机号，因为现在奖品都是走的快递。

玩家画廊扩大版 反正面



马修：看到这张图的时候马修我研究了半天，总觉得少点啥，又想会不会是一种风格……直到后来我给这张纸翻了过来才明白：原来我把纸拿反了。



绘：凉泽初翩

中文请愿活动

最近口袋妖怪贴吧搞的中文请愿活动，小编们怎么看？

营口 莉莉丝

马修：当然是祝成功啦

阿鲁：有中文总比没有要好。

库玛：对译名问题还是略担忧啊。

乌冬：等第七世代能出中文版就不错了，不必着急这么早。

玩家画廊扩大版

●强强联手



绘：福州 点如

马修：其实现在可有了口袋银行，大家可以很方便从一周目就用御三家一同出战了。

女孩喷子强迫症

第一次玩《火叶》时选的是小火龙，进化成喷子才注意到她是可爱的女孩子，从此我就犯上了选小火龙一定要刷女孩子的强迫症……还有我曾经一直把素利柏都城素利拍……再仔细想想，原来这十几年来，我从来都没叫对过素利柏的名字。素利柏，Sorry……

桂林 Evelan

阿鲁：等等？喷火龙……执着于雌性？

库玛：唉，那得多花多大精力呢。

乌冬：如果第一次玩的时候是个公的，你现在起码刷性别会很轻松。

马修：习惯性读错，也算正常了，当意识到错了更正时还会觉得别扭好一阵呢。

玩家画廊扩大版 · 新的伙伴

绘：厦门 黄瑞琦



马修：用画笔纪录下游戏的激动时刻么？好棒！

好机友一辈子

我身边认识的口袋玩家，都是我拉进来的。当年《黑·白》世代我还打算弃坑的，他们硬是把我又拉了回来，真可谓是好机友一辈子啊。（PS.孵蛋闪真是巨坑啊！）

北京 Qing

乌冬：幸好你当是时拉他们入坑了。

阿鲁：又一个掉进孵蛋坑的可怜孩子。

马修：喂，孵蛋的成就感只有经历过才能体验到啊！

库玛：给同在孵蛋坑孜孜不倦孵蛋的马修点个蜡烛……

当年的存档

想当初第一次玩《口袋妖怪》还是拿GBA插GBC的《口袋妖怪 金》，进了精灵中心后我的人像忽然在屏幕上消失！（我可没用金手指，）更蠢的是当时我存了档，然后这档就废了……

南市 曾包

马修：用GBA玩GBC游戏，好怀念。还记得GBA刚出来时很贵，买了GBA之后买不起游戏，很多人这么玩呢。

库玛：诶？好奇怪的BUG……

阿鲁：曾同学，你当时玩的应该不是正版。

乌冬：GBA刚出来时，国内本来就很难买到正版。

78辑调查之从《XY》到《宝石》重制版，你对MEGA的看法和感受

刚开始总是接受不了造型吧，但慢慢就习惯了，现在GTS上已经觉得一看到MEGA袋龙就吐了……

厦门 小白猪

MEGA进化无论从外观上还是战术上，都棒极了！设计得非常成功，给游戏带来了新鲜刺激的体验，希望今后更多精灵可以MEGA进化。

大连 孙睿含

弱弱地问句修哥，是不是出了MEGA进化的PM，以后就没有希望真正进化了？

桂林 阿涛

当多一种道具吧，其实也没有什么啦。

郑州 刘全

最新的世界冠军，竟然一个MEGA也没用！

广州 皮卡超

挺火爆的，不过如果能突破一人使用限制就好了呢。

岳阳 猛小犸

系统不错，但造型有些洗剪吹了啊，讲真……

天津 COS刘

悲催的小透明，还没跟人对战过5555……

武汉 袁feng

从来就没觉得不好啊……

青岛 差不多

马修：看了下，大家基本是都接受了，如果说去年刚公布时候还小有些争议，那今年大家基本也都领略了其强大和火爆，嗯，期待更新的MEGA吧！

79辑调查之口袋玩家的赠品你能用多久？

笔袋只用过一个，至今完好，其余均未拆；卡套的话，很久以前伊布的那个仍然在用装公交卡，健在；环保袋的使用寿命为一周，可能是因为书太重了，变形严重不得不舍弃，以后送的还是用来收藏好了。

广州 皮比

针栗鼠环保袋没超过一个月，带饭时带的汤洒了……我去面壁。

肇庆 杨桓

其实笔袋我从来就没拿来装过笔，所以就不知道了……

那只皮卡

以前《口袋玩家》送过一个软软的小火鸡零钱包，虽然脸是扁的，但现在我竟然还在用！

厦门 瑟蕾娜

用得最费的主要是卡套，别的其实都还好。

三明 Ming暝

都挺耐用，但我的都没坏，不过看到《口袋玩家》送新的还会很期待，怎么办呗？

大连 徐航

怎么感觉我的书包兼顾了一般包的大多数功能呢……

广州 binbin

每一个赠品都送人了，有的被他们夸，然后很不好意思呢……

杭州 妖妖

笔袋已坏，球送新的，送个球也行……

苏州 LUISE 2

因为家中笔袋多，没用；环保袋也一样；卡套给爸爸妈妈用了，不清楚。

上海 Gary胡

钻石公主

本来对迪安茜没什么感觉的，但是看到它MEGA进化之后，突然爱上了，长裙和飘逸的缎带太有感觉了！这样才算配得上“钻石公主”的名号嘛！

广州 皮比

阿鲁：你竟然爱上了口袋妖怪？

库玛：那可是钻石国的公主！你以为呢。

马修：怎么说来着？材质不同，喜欢喜欢就得了。

乌冬：皮比同学明明很单纯地喜欢一个口袋妖怪么被你们说得怎么奇怪……

影响

初中时自从NDSL被没收，班主任的电脑屏幕便成了皮卡丘。这算通过我推荐介绍认识《口袋妖怪》吗？

南宁 枫叶

库玛：这位同学的影响力简直……

阿鲁：会不会你老师本来就喜欢皮卡丘？

乌冬：过后你老师有没有请教过你《口袋》游戏的问题？

马修：影响力负数之人看了这个，先是吃惊，然后大脑空白，最后面壁去攒rp。

玩家画廊 口袋版

南宁 枫叶

马修：这个还真没难住我：问号安侬，对吧？



呼和浩特 古拉顿

马修：又一个口袋妖怪的变形金刚化呢，赞！



厦门 小白猪



马修：这个家伙最近特别火的说。

沈阳 四代/超梦



马修：这超梦竟然还画出了阴影！

上海 Gray胡



马修：哈哈，仙钻石的表情好可爱。

口袋聊天室

讨厌阿柏怪，样子不好看，吓人！

上海 顾春军

马修：有没有试过自己练一个阿柏怪呢？说不定到时候印象就转变了呢。

77辑赠品不错，已经拿它在套身份证了。

大连 冰雪容颜

马修：我的也用在了公交卡上，大家觉得有用就好啊。

《琥珀之光》又开始连载了，好开心！

背景 藤叶蛇KANE

马修：这几辑收到很多老读者的问候和祝贺，相信凌宇沫看了大家的问候也会很开心。

最讨厌忍兽，不能逃跑，万一没有一击必杀很可能被秒掉。

天津 冰激凌综合征

马修：的确呢，还记得玩《X・Y》在映身洞窟的遭遇……最后带很多元气碎片才闯过去。

神巧合！上午刚说完想去买卡套，书买回来就发现赠品是卡套！

杭州 线小沫

马修：这……我倒经常是反过来，唉。

贴吧里的互动更多一点就好了，调查表很麻烦呢……

深圳 小悠

马修：回函表这个形式是太久了，现在小编也在想该用什么形式取代呢。

《XY》的道馆徽章，中国有卖么？

昆明 Akira

马修：限定发行的那套吧？我刚刚上淘宝看下，有，但要3000元。

同学竟然从网上买了口袋妖怪，这……这还能不能好好联机了啊！

杭州 Pomi

马修：就当他奇迹换到的呗，没有改出格就好好配个队伍，教训教训他好了。

总算抽到了一等奖好开心！回想起来第一次获得还是三等奖。去年12月入手了3DS LL和《Y》，今年4月入手了PSV，总觉得人品MEGA化了。

台州 白石黑玉

马修：这RP还真能MEGA化啊……

问一下，把口袋妖怪放《口袋妖怪银行》里再删档重来的话，口袋妖怪还在吗？我敢试。还有保护类技能能防鬼火、电磁波这类变化技能吗？

无锡 Thomas

马修：放心吧，这是《口袋妖怪银行》的重要功能，但是注意，必须在同一台3DS上上传下载才行。

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

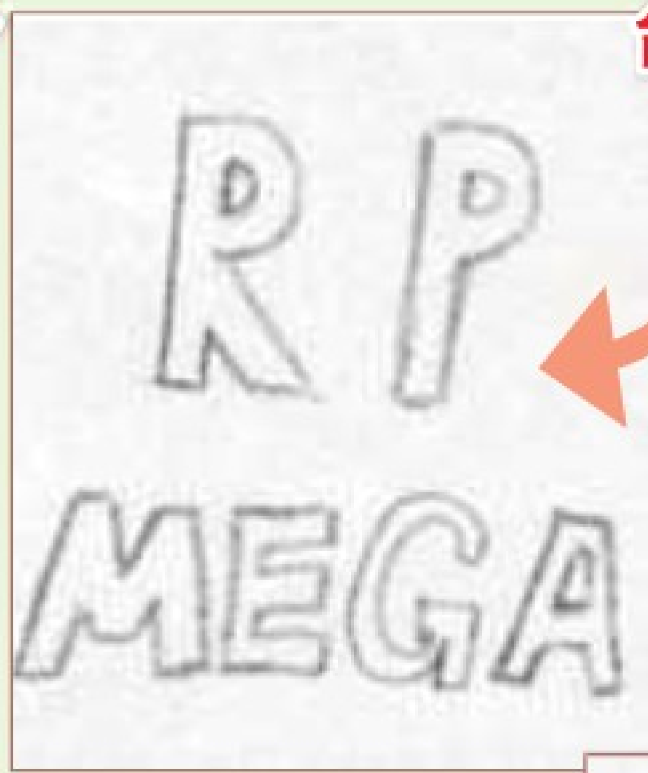
笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
爱喜・欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
时间の敌	75	口袋画廊	双贝海獭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
水色の 音律	75	口袋画廊	沐光	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
☆ルカリオ	75	口袋画廊	X老喷	联系电话
LI.GOR	75	口袋画廊	藤叶蛇	地址邮编/联系电话
水仙精灵鼠	75	口袋画廊	仙子与棉	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
苏晓格	69	口袋画廊	大团圆	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

上海 赤蚀狼·狂龙



马修：很有口袋方块风格啊！

台州 白石黑玉



马修：白石同学前些个月RP大爆发时候给题的词，祝大家都RP爆发。

广西 宾川



马修：话说这不是吃豆人么？

桂林 周可纯



马修：还是周同学高考前的画呢，现在应该已经开始了全新的大学生活了吧。



马修：虽然被吐槽地方小，但还是说：好可爱的火耳狐啊！

桂林 Evelan



马修：其实我一直质疑哆啦A梦的胡子究竟是干嘛的，明明脸那么宽。

温州 A梦

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》79辑邮购信息

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价：16元；第62～64、75～78、80辑，定价：18元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价：68元。

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元。217～219、224、225辑，定价：19.8元；

《3DS专辑》：VOL.8，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.9，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14，定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

口袋画廊

栏目主持/马修

作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。此外也请留下电话联系方式，以便我们为您准确邮递样书。

魔法狐

绘/墨玉云狱



巫女般的魔法狐偶上古书风格的底，特别有感觉呢。

火耳狐

绘/izery



这风格的火耳狐太萌了啊！

最强挑战 武斗的盛宴

绘/星河



MEGA超梦X大战莱希拉姆，这画面冲击力没得说！

正电拍拍

绘/映



被触笔摸脑门这表情莫名的有趣。

皮卡丘

绘：川川梓



作者投来的的纯手绘稿，皮卡丘好可爱。

MEGA诅咒娃娃拟人

绘/忘却录音



哥特风配上MEGA。

BIRDS

绘/口袋黑



有点黏土风格的口袋妖怪们。

我的《X》队伍

绘/pmmiaomiao



每个都圆圆的好可爱。

文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏 闪火篇 03

转眼已经到了夏末了，大家的暑假过得是否充实呢？在这一辑的栏目中，笔者将继续为大家介绍闪火系列套牌中的卡片。

花贝贝、花仙子、花仙后





花贝贝有40的HP。技能方面只有一个Aromatherapy（芳香疗法），使用以后我方全体口袋妖怪各回复10点HP。花贝贝的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。

第二个版本的花贝贝有40的HP，技能方面只有一个Razor Leaf（飞叶快刀），基本伤害为10，花贝贝的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。

第一个版本的花仙子有70的HP，能力为Flower Veil（花幕），我方场内所有的草系口袋妖怪的HP增加20。技能方面只有一个Fairy Wind（妖精之风），基本伤害为20。花仙子的弱点为钢×2，抵抗力为





恶-20，交换消耗为一张能量卡。

第二个版本的花仙子有70的HP。第一个技能为Petal Blizzard（花瓣暴风雪），本次攻击给予对手所有口袋妖怪各10点伤害。它的第二个技能为Razor Leaf（飞叶快刀），基本伤害为30。花仙子的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。

最终进化的花仙后有110的HP。它的第一个技能为Brilliant Search（明亮检索），从套牌中寻找任意三张卡并放入自己手牌中，之后洗牌；第二个技能为Petal Blizzard（花瓣暴风雪），本次攻击给予对手所有口袋妖怪各20点伤害，这张卡算是由之前一张很平均的进化版吧。不过第一个技能确实值得好好利用。花仙后的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。



仙钻石

仙钻石有70的HP。它的第一个技能为Crystal Barrier（水晶栅栏），投币，如果是正面，仙钻石就可以在下回合中免除来自对手的所有攻击伤害以及状态变化技能所带来的伤害。它的第二个技能为Wonder Blast（奇迹爆破），基本伤害为40+，计算仙钻石身上的仙系能量卡数量，每有一张本次攻击便追加20点伤害。假设用来发动这个招式的三张卡全部为仙系，那本次攻击已经可以打出100点伤害了。所以别小看仙钻石这张卡，它真的很强大。仙钻石的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为三张能量卡。



铁壳蚁

这次的套牌中只有铁壳蚁与核果怪两张钢系卡，但由于核果怪在之前已经介绍过了，这次就只介绍一下铁壳蚁吧！铁壳蚁有70的HP。它的第一个技能为Chip Off（切落），将对手手牌中的卡丢弃直至其剩下四张卡。第二个技能为X-Scissor（十字切），基本伤害为20+，投币，如果是正面，本次攻击追加20点伤害。铁壳蚁的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。其实铁壳蚁可以编入任何队伍，专门用来打击对手的手牌，玩家们不需要为它特别备下钢系能量卡，因为切落技能只需要一发无色能量就可以发动。

棘飞龙

棘飞龙有110的HP，它的第一个技能为Revenge（报复），基本伤害为20+，如果在对手上回合中我方的口袋妖怪被击败了，那么本次攻击便追加70点伤害。它的第二个技能为Dragon Claw（龙之爪），基本伤害为80。棘飞龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。总体来说这张卡值得利用的几乎只有第一个技能，可以专门用来打游击，90点的伤害一般也能多少击败一些口袋妖怪，比较麻烦的是它的交换消耗为两张能量卡，玩家们可以衡量着来使用。当然如果恰巧套牌的属性正好是水+火，那用它就再合适不过了。





粘滑龙、蜗滑龙、软体龙

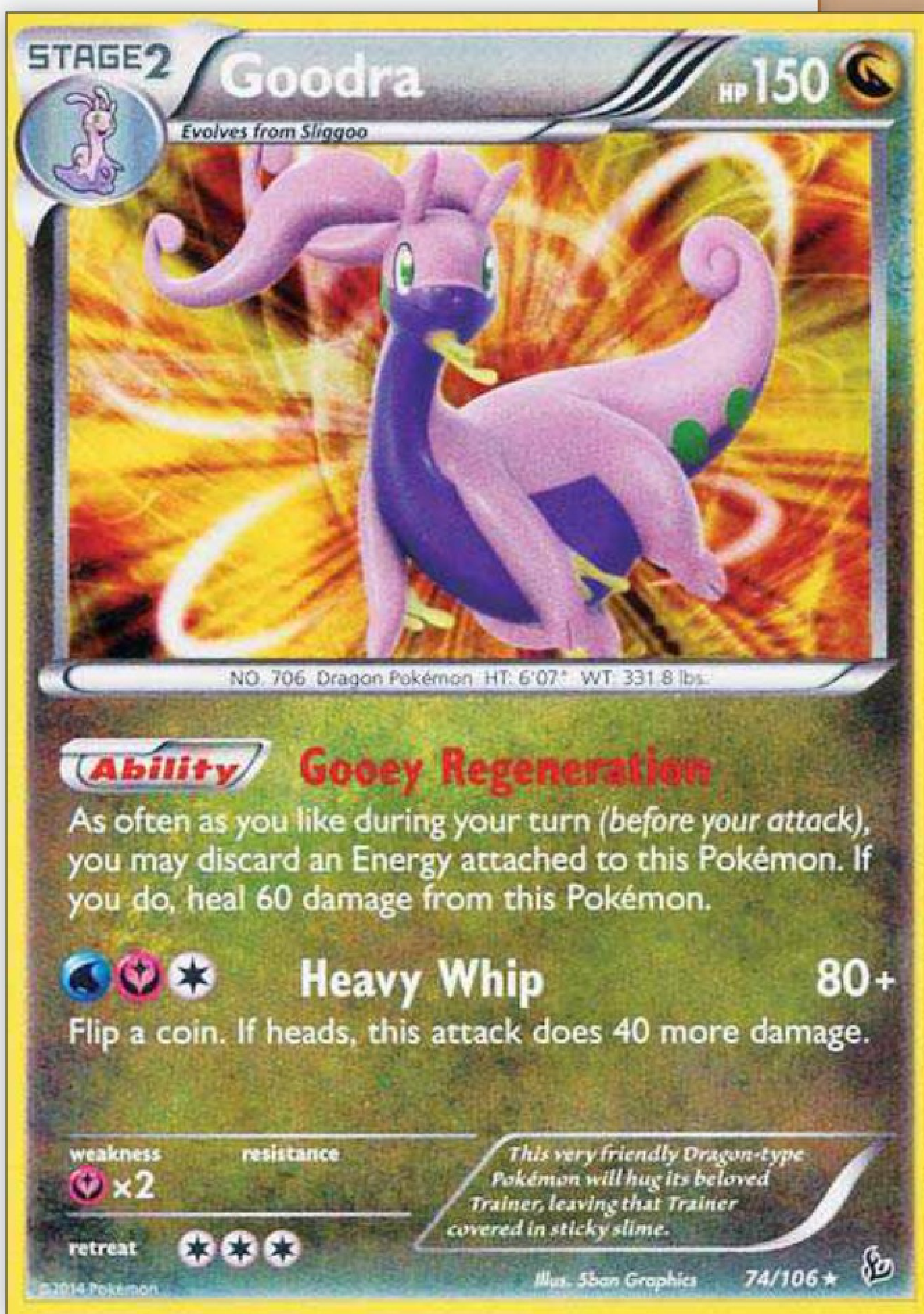
粘滑龙有50的HP。它的第一个技能为Gooey（滑溜溜），使用以后自身回复10点HP；第二个技能为Tackle（撞击），基本伤害为20。粘滑龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



进化以后的蜗滑龙有80的HP。它的第一个技能依旧为滑溜溜，使用以后自身回复30点HP；第二个技能为Gentle Slap（轻拍），基本伤害为40。蜗滑龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



软体龙有150的HP，能力为Gooey Regeneration（滑溜溜再生），在我方回合进行攻击前，我方可以无限次的从软体龙的身上丢弃一张能量卡，每丢弃一张便可以给软体龙回复60点HP。第二个招式为Heavy Whip（猛力鞭笞），基本伤害为80，投币，如果是正面，本次攻击追加40点伤害。软体龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。笔者认为软体龙这张卡不用多说了，单是能力已经强得吓人了，更不要提还有附加伤害的攻击招式了……



波波、比比鸟、比雕

波波有60的HP。它的技能只有一个Peck Off（啄落），基本伤害为10，在进行攻击之前先将对手前场口袋妖怪身上携带的所有工具卡弃掉。波波的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。



比比鸟有80的HP，它的第一个技能为Sand-Attack（踢沙），对手下回合在进行攻击之前要先投币，如果是反面，攻击则



无效；第二个技能为Ambush（伏击），基本伤害为20+，投币，如果是正面，本次攻击追加20点伤害。比比鸟的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。

比雕有130的HP，它的第一个技能为Clutch（紧抓），基本伤害为40，对手下回合间不能交换；第二个技能为Strong Gust（强力飓风），基本伤害为60，在我方下回合间，强力飓风造成的伤害追加60。比雕的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。



咪咪兔、露帕兔



咪咪兔有60的HP，技能方面只有一个Bounce（跳跃），基本伤害为10，使用以后将咪咪兔与后场的口袋妖怪交换。咪咪兔

的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



进化以后的露帕兔有90的HP，能力为Big Jump（大跳），在我方回合进行攻击前，我方可以将露帕兔与其身上携带的所有卡片全部放回手牌里。露帕兔的技能只有一个Sitdown Bounce（飞跃坐），基本伤害为80，投币，如果是反面，露帕兔下回合不能进行攻击。露帕兔的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

卡比兽

卡比兽有130的HP。它的能力为Stir and Snooze（再度睡眠），如果卡比兽在睡眠状态，我方需要投币两次，如果任意一次是反面，那么卡比兽都不会睡醒。卡比兽的攻击招式只有一个Sleepy Press（睡眠重压），基本伤害为120，卡比兽自身回复20点伤害，同时进入睡眠状态。卡比兽的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

罐奶牛

罐奶牛有100的HP。它的第一个技能为Powerful Friends（强劲好友），基本伤害为10+，如果我方后场有二阶段进化的口袋妖怪（Stage 2，也就是游戏里的三段进化），本次攻击便追加70点伤害；第二个技能为hammer In（头槌），基本伤害为60。罐奶牛的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。





袋龙EX



袋龙EX有180的HP。它的第一个技能为Triple Draw（三重抽牌）；第二个技能为Kindred Kick（亲子踢），基本伤害为70+，投币，如果是正面，本次攻击追加30点伤害。袋龙EX的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



MEGA袋龙EX



MEGA进化以后的M袋龙EX的HP追加到了230之多！M袋龙EX的技能只有一个Wham Bam Punch（锵锵拳），基本伤害为100+，投币直到投到反面，每有一次正面本次攻击便追加30点伤害。M袋龙EX的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

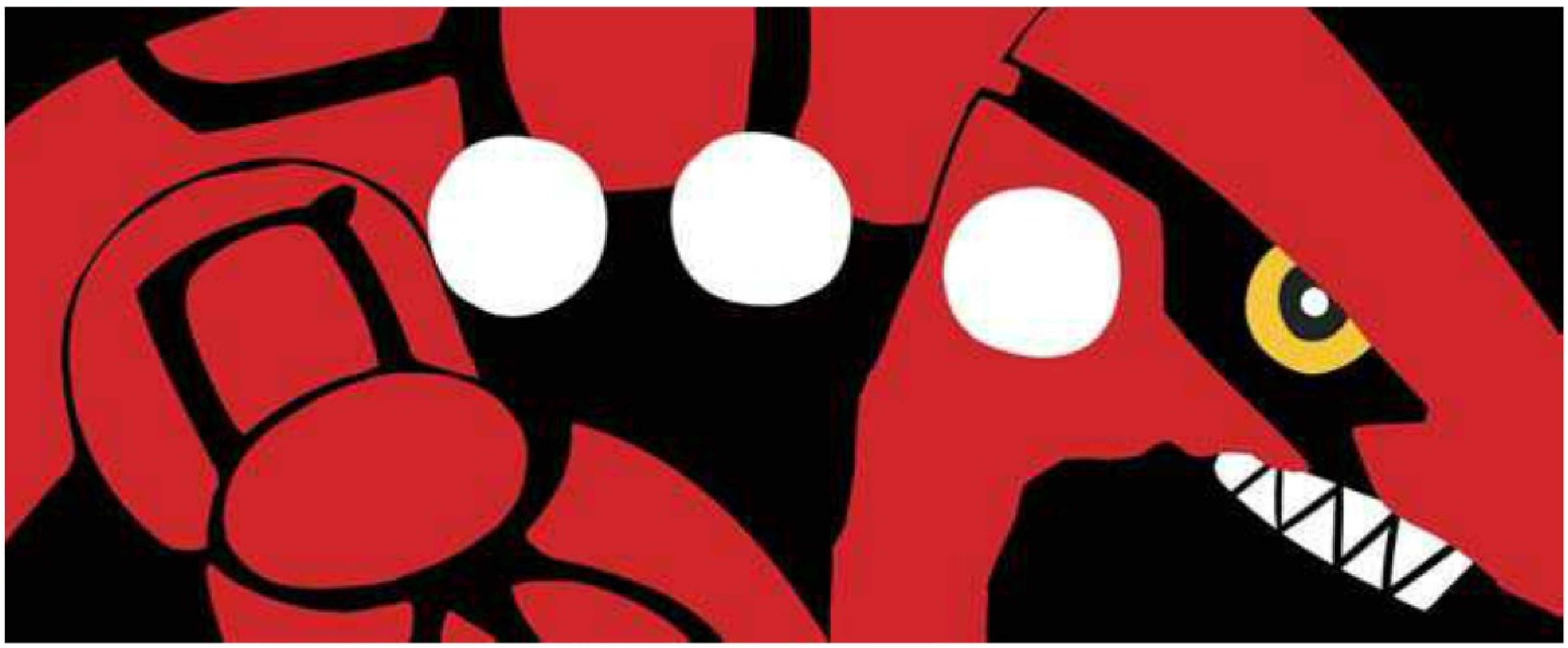


到了这里，闪火篇大部分卡片已经介绍完了，在下一辑的栏目中笔者将给大家带来更多精彩的内容，祝大家在新的学期都能有一个全新的开始，下辑再见！

海盗之王·贰（06）

9. 强敌

文 / 新房客 图 /Rutiwa 编 / 马修



眼瞅着航海士被冰封，而自己又不能破冰救他，克莉丝真的被激怒了，她摘下耳环紧握在了手中对小茹说，“你这个混蛋，你要为自己的所作所为付出代价！”她的手中爆出了一股黑色的光芒，片刻间喷火龙已经进化成了全身黑色、燃着蓝色火焰的 MEGA 喷火龙 X。

“哎呀呀，我早就料到你的喷火龙会进化了。”小茹站在自己的 MEGA 胡地身边，“是我大意，没摘走你的耳环。”

“废话少说，让你看看喷火龙 X 的威力！”克莉丝说完这句话，喷火龙 X 便冲向了小茹与胡地……

“闪开！”胡地抱起小茹飞速地避开了喷火龙 X 的攻击。喷火龙 X 哪肯轻易罢休，它的两只爪子闪着深蓝色的光芒，不断地扑向胡地。

“龙之爪，不行就换阴影爪！”克莉丝命令喷火龙 X 全力进攻，然而无论怎么追，始终差了那么一步，每次都在险些追到胡地的时候被它闪开。但喷火龙 X 的攻击力十分强大，周围石壁上已经留下了不少被它重击的痕迹。

“速度差太多了，你根本碰不到它！”风水师喊道，“还是别攻击了！”

“谢谢！”克莉丝命令道，“喷火龙，



用火烧！”听到风水师那样说，克莉丝立刻命令喷火龙 X 放火烧胡地，然而火焰能抵达的距离也跟刚刚的物理攻击一样，总是差那么一点。

风水师将这一切都看在了眼里，他心里思量着为什么胡地一直在闪躲而不攻击，是小茹故意羞辱克莉丝还是有其他什么原因？既然这样，不如挑衅她试试看，想到这里他半哭半笑地说道：“我不是那个意思！本来喷火龙已经受了伤，你便不该放它出来跟胡地对抗。进化成喷火龙 X 又追加了龙属性，胡地一用魔法闪光它就完蛋了。速度上也完全没有优势。”

“你不早说！”克莉丝吼道，“喷火龙 X……”刚要命令喷火龙 X 停止攻击，哪知它竟拼了命地煽动起翅膀追着胡地在洞里转圈，不一会儿原本还算干净的地面被打到满是碎石，有些地方还燃着火，那墙壁便更不要提了，不是爪印就是塌陷，整个洞窟都像是要被它毁了一般。

“太好了，喷火龙 X，你的斗志燃起来了！”克莉丝满是自信地握着拳头，“加油！”

风水师先是面无表情地看了克莉丝一眼，之后转头望向了被冰封的航海士，这一望反倒让那菊石状口袋妖怪提高了警惕，它跳到了航海士身边，将触角对准了冰像正中，似乎随时都要将冰像击碎一般。

“你这种存活在古代的口袋妖怪应该一早死掉了。”风水师对它说，“是不是呀，多刺菊石兽？”“

多刺菊石兽是什么？喷火龙 X，全力进攻！”克莉丝呵呵地笑了一声，追着胡地的喷火龙 X 忽然急转弯冲向了多刺菊石兽，由于注意力完全在航海士这边，多刺菊石兽被喷火龙 X 的龙之爪狠狠地命中了，单单是这一击下来已经打的它两眼昏花，还没反应过来，喷火龙 X 一甩尾又将它扫到了石壁上。虽打不到胡地但终于得了手，喷火龙 X 向克莉丝竖起了大拇指眨了眨眼。

“嗷……”多刺菊石兽从石壁上滑下来，眼睛冒起了金星。喷火龙 X 的状况也没好到哪儿去，之前被最终兵器弹到墙上受到了不小的创伤，加上这一阵子的狂攻，它累的够呛了。

“你打伤了我的多刺菊石兽，我会让

你付出代价的。”小茹拿精灵球收回了多刺菊石兽，指着喷火龙X命令道，“胡地，精神干扰！”

胡地头顶的几把银勺瞄准了喷火龙X与克莉丝，一束淡紫色的光波飞速袭来，这时佐罗亚克蹿到了喷火龙X前方，将这强大的攻击抵挡了下来。

“又是你坏我的事！”小茹恶狠狠地瞪了风水师一眼，“胡地，先解决掉佐罗亚克跟那妖道！”

“还是先解决掉你再说吧，辛苦你了喷火龙X，换你了美丽龙！”克莉丝收回了喷火龙X放出了美丽龙，“别留情，全力攻击！”

见胡地两面受敌，小茹跳到了地上，将手掌向半空一举，口中念动了一句什么咒语，紧接着向地面一拍，“召唤之术！”一股光芒从她的手掌中闪现，地下钻出了两只钢嘴娃娃。

“那只美丽龙就交给你们两个了！”小茹向那两只钢嘴娃娃说，同时她指着佐罗亚克说，“胡地！”众人正看着眼前的情况吃惊，胡地已经出手了，佐罗亚克与风水师一时间没能反应过来，眼瞅着胡地的身上发射出了一束束刺眼的光芒，那光芒彷如无数的钢针一般向佐罗亚克飞袭而来，根本来不及躲闪，片刻间佐罗亚克已经被打倒在地，它的腿抽动了两下便昏过去了。

“这！”来不及担心佐罗亚克了，两只钢嘴娃娃已经冲过来缠住了美丽龙，克莉丝只是吃惊地喊了一声，“这是什么技能呀！”

“快回来休息一下。”一向神神叨叨的风水师此刻脸上也露出了一丝对伙伴的担忧，它收回了佐罗亚克定了定神，平静地向小茹问道，“你跟兽使是什么关系？怎么你会用和他同样的召唤技能。”他这平淡的语气让人听了恨不得把他揍一顿，特别是被这样问的小茹。

“问这些有什么用，先把她打昏吧！”克莉丝插嘴道，“美丽龙，用急冻光线把这两个笨蛋钢嘴娃娃冰封起来！”奇怪的是又发生了，美丽龙正欲出手，但身上却传来了一阵痛楚，这一迟缓，两只钢嘴娃娃便冲了过来死死地咬住了它。

“美丽龙，你没事吧，怎么反应这么慢？”克莉丝冲过去狠狠地踢向了钢嘴娃娃，“你们两个给我死开！”美丽龙忍痛摇动着头顶的触角发出了一束微弱的急冻光线，将其中一只钢嘴娃娃冻了起来，另外一只见状咬得更凶了。

风水师察觉出了美丽龙有不妥，便观察起了周围的情况，忽然他见到那最终兵器的下面似乎闪着一丝淡淡的紫光，跟之前进来这边的岔路时见到的紫光一样。想起一进来便跟小茹打了起来，完全忘了来这边的目的，那紫色光芒究竟是什么呢？

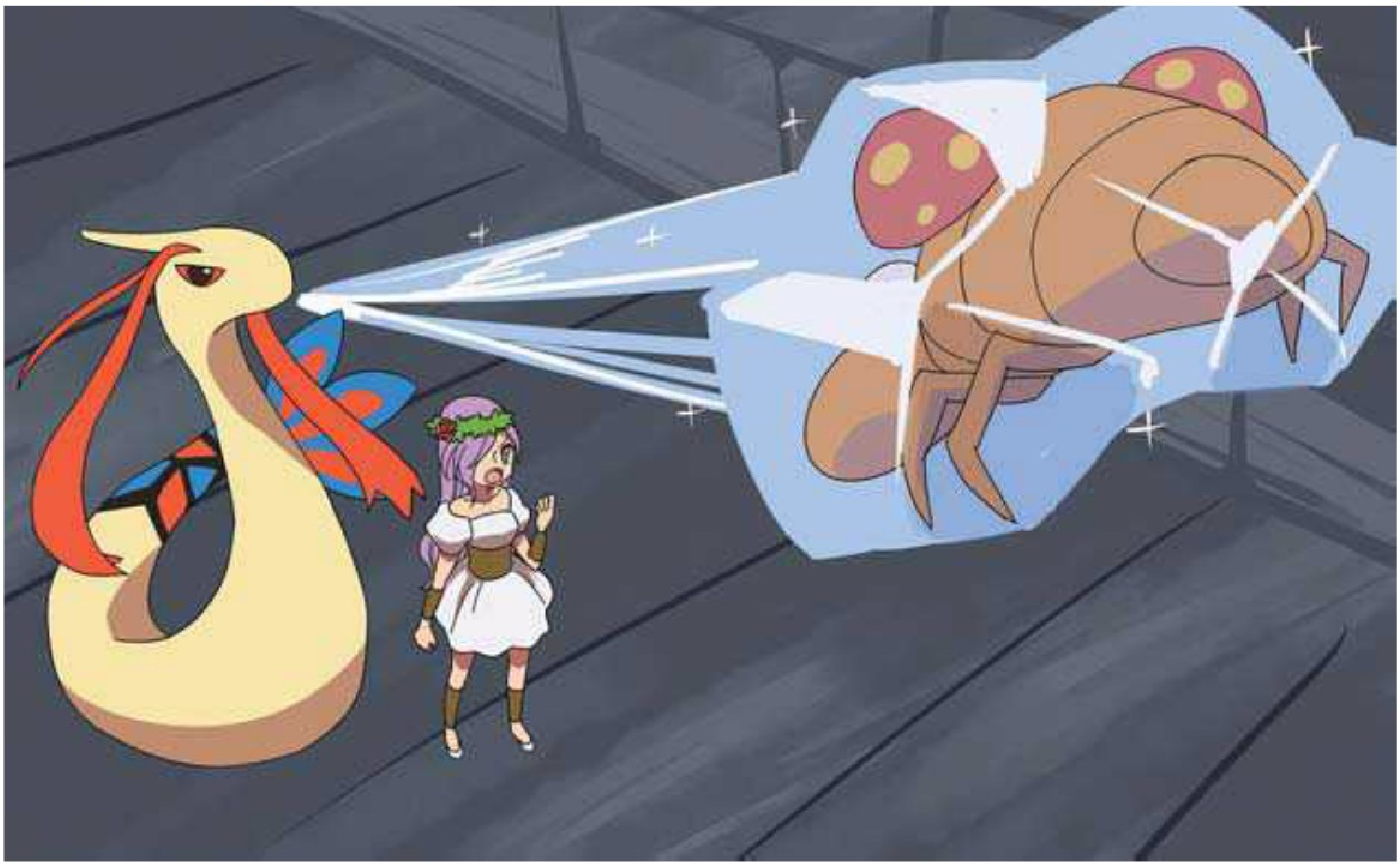
“喂！”小茹的声音把风水师拉回了战场，“你这笨蛋，怎么不攻击反而发起呆来了？”

“我不攻击是有原因的。”风水师看着小茹，那死灰般的眼神里充满了谜团，连狡猾的小茹都不能参透。

“天然雀、桶章鱼，进攻。”风水师抛出了两个精灵球，这两只口袋妖怪径直向小茹发动了攻击。风水师瞪大了眼影注视着它俩，终于看出了猫腻，两只口袋妖怪在进行攻击的那一刻被一束淡到几乎看不见的紫烟缠绕了起来，那紫烟在它们攻击后迅速脱离，并带着大部分从攻击发出来的能量钻入了最终兵器里。

“我大概了解了。”风水师伸手命令两只口袋妖怪停止攻击，“怪不得你一直躲着喷火龙与美丽龙，原来攻击的话会被最终兵器把能量吸走的。”

“那也得揍你解恨！”小茹说完这句话，将手指放在嘴边吹了声口哨，地下钻



出了一只蔓藤怪，甩出藤鞭将桶章鱼缠了起来。桶章鱼正欲反击，身上却莫名地疼了起来，情况跟刚刚的美丽龙一样。风水师这才留意到，它的能量被地下的什么东西吸走了。刚刚反应过来，胡地的攻击便也跟着来了，桶章鱼、蔓藤怪一起被精神干扰击中，同时昏了过去。风水师慌忙收回桶章鱼，在它刚刚站着的地面向下挖去，发现了一只昏死的派拉斯。

原来是这样……他站了起来背对着小茹：“派拉斯与蔓藤怪藏在地下偷偷吸取美丽龙与桶章鱼的能量……如果我没猜错，它们都是被你召唤来帮手的野生口袋妖怪。”

“你既然知道还问来做什么。”小茹伸起了胳膊，“只要我愿意，我可以不断的召唤它们来攻击。”

“你很像我认识的一个人。”风水师召唤天然雀停在了自己身边，“不过他是不会这样对待野生口袋妖怪的。你的行为让我很恼火。”

说话间，美丽龙的体力不断下降着，原因不只是因为钢嘴娃娃的攻击，还有地下的草系口袋妖怪。“天然雀你帮美丽龙一把，使用念力。”天然雀听从主人的命令向美丽龙使出了超能力，一只派拉斯被念力波控制着从地下飞了出来，就在它被抓出来的一瞬间，它身上吸取到的能量全部被最终兵器地下的紫色光芒吸走了。

“冰封你！”随着命令，美丽龙即刻冰封了派拉斯，克莉丝指着奄奄一息的派拉斯说，“你真是自作自受！”

“还有你这个可恶的女人，居然玩阴招。美丽龙，用开水烫她！”美丽龙向胡地与小茹发射出一束滚烫的开水，胡地头顶的五把银勺飞到了它前方发出念力波控制着这开水，美丽龙加强了力气，然而气息的威力始终不如念力波强大，开水被胡地的念力波控制着向自己打过来了。

“天然雀，帮忙！”天然雀的两眼发出了浅粉色的光芒，与美丽龙一起跟胡地对抗了起来，那束开水就这样在半空中定了型，两股不同的力量驱使着水柱，时而偏向胡地那边，时而偏向天然雀这边，但天然雀的念力明显没有胡地厉害，眼瞅着水柱就要冲过来了，美丽龙急中生智又向

胡地发射出一束开水，胡地即刻闪躲，被迫停止了念力。失去了一方的力量，失控的开水被天然雀驱使着冲向了那最终兵器。

只听得一声怪叫，像是什么被开水冲到了的声音，紧接着一束黑色的光芒从最终兵器底下射出，正中天然雀。

“天然雀，你怎么样！”风水师抱起了受伤的天然雀，看它的样子像是被什么恶系的技能打伤的，他终于多少失去了几分冷静，“你究竟对这里、对最终兵器做了什么？”

小茹哼了一声：“浪费了不少胡地的体力，不过看你们死到临头了，告诉你们真相也没关系。”

“什么真相呢？”风水师问。

“喂，你个混蛋说什么呢？”克莉丝捡起一块小石子向小茹抛了过去，“继续攻击呀！”

“在那之前……”小茹见美丽龙身体周围泛着浅粉色光芒，“你是真打算同归于尽，让美丽龙用镜面反射反弹胡地的攻击啊，你们这帮臭海贼倒也真笨呀……”

“你想说的真相到底是？”风水师问。

“真相就是现在这个洞窟的一切都被我控制着，你们最好乖乖听话，不要影响我的计划，否则！我对你们不客气。”

“那你的计划又是？”

“我的计划？蓄积了足够的力量以后让 X 复活。”

“你是说，用最终兵器收集力量，注入给 X 之树，让它苏醒。”风水师点了点头，“好吧。”他抬头看着小茹做了个鬼脸，“谢谢你能这么坦白，现在也给了我一个能打倒你的理由了。”

“你发什么癫？”小茹疑惑地望着风水师，“别装神弄鬼了。”

“因为不止你一个人有本事。你会召唤，我也会……”风水师说着抽出了桃木剑指向了小茹，他的口中念了几句口诀，剑柄冒出了黑烟，这些烟雾分散开去绕着地上那些昏厥的口袋妖怪们转起了圈，不一会儿那些派拉斯、钢嘴娃娃、蔓藤怪还有它在的天然雀都站了起来，不过它们都垂着头，闭着眼，依旧是昏厥状态。不仅如此，桶章鱼与



佐罗亚克也以同样的姿态从精灵球里跳了出来。

“这妖术……不过是命令死去的同伴来进行攻击吧，醒着的时候打不过胡地，难道现在晕倒了还能赢？召唤之术！”说话间小茹也使出了技能，地面上又钻出了一群钢嘴娃娃。

克莉丝见状将手放在胸前，朗诵起了诗歌：“你来到这个世界为了迎接阳光，如果天光熄灭，你的心还向着太阳，把歌声当作神的旋律，你的灵魂，你换了的灵魂，在金色的光芒下荡漾……”她一遍一遍的朗诵着，那些昏厥的口袋妖怪听到她的诗歌，反而变得斗志昂扬起来，就这样，钢嘴娃娃群与这群被风水师控制的口袋妖怪们打了起来。

这场群战十分激烈，而周围的光线也随着战斗变得越来越暗，似乎如同 AZ 说的，这里受到的污染已经越来越严重，而根源很有可能就是斗争。整个洞窟因为战斗变得残破不堪，一些被击倒的钢嘴娃娃也被风水师控制着站在了这边，而小茹也不会轻易罢休，她不断地召唤着新的口袋妖怪出来帮她战斗。

“克莉丝，让美丽龙攻击最终兵器下面那只口袋妖怪。”风水师说。

“啊？下面还有口袋妖怪？”克莉丝还真没见过风水师这么一本正经的时候，她回过神来对美丽龙说，“交给你了！”美丽龙向最终兵器的底部发射出了急冻光线，但这攻击被胡地的念力拦住了，急冻光线被念力波控制着打了回来，美丽龙与克莉丝躲闪开来，一大片墙壁被冰覆盖住了。

“大西瓜。”风水师唤了一声，由于两只手都握着剑他并不能拿口袋里的精灵球，小鬼南瓜胆怯地从精灵球里跳了出来，它见到眼前的场景不禁吓了一跳。

“那只胡地想跟你玩哦，你想不想要糖果？”风水师对着小鬼南瓜眨了眨眼，“它不给你糖果的话你就去捣乱。”

“瓜，南瓜！”小鬼南瓜像是听懂了什么，它放松了心情向着胡地飘去了，小茹跟胡地正疑惑之际，胡地的身体周围出现了一些黑漆漆的鬼影，那些鬼影样子甚是吓人，它们一个个龇牙咧嘴地笑了几声便钻进了胡地的体内。

“虚张声势……胡地，用精神干扰！”胡地发出了强大的精神波，这一击下来地面上被风水师控制着的口袋妖怪们以及那些钢嘴娃娃都被击中了，并一个个倒了下来。

风水师见到胡地如此强悍，只好加强了手上的力量，周围被一股深红色的光芒包围了起来，一扇阴森森的大门忽隐忽现地在他背后晃动，大门里传来了一阵阵鬼畜的叫声，有笑声也有哭声。

“百鬼夜行！”风水师将桃木剑向胡地与小茹砍去，霎时间周围所有的光线都消息了，黑漆漆的洞窟内只看得到那扇大门缓缓打开，紧接着各种鬼怪的嚎叫与哭声传来，一群白色的幽灵状物体从门内跑了出来，如扫荡般向着胡地冲了过去，待那帮鬼怪践踏过后，胡地已满是伤痕地倒在了地上。

“可恶……”小茹伏在胡地身边，“胡地，你怎么样？”

“你还会关心自己的口袋妖怪吗？”克莉丝讽刺道，“不是连自己召唤来的野生口袋妖怪都要伤害吗？”

“那最不可饶恕！”风水师将桃木剑与自己那几只昏厥的口袋妖怪都收了回来，“你的胡地已经中了大西瓜的小伎俩，变成了鬼系，所以百鬼夜行才打的那么过瘾。”

“而且精神干扰也没有之前那么强劲了！”克莉丝指着小茹说，“胡地已经败了，你还有什么本事尽管使出来吧！不过我劝你快点束手就擒，把最终兵器交给我们处置。”

“那你们未免太小看我了。呵呵……”小茹站了起来，嘴角带着一丝微笑。只见胡

地的身上闪烁出了一束柔和的光芒，它身上的伤痕在这光芒的照射下逐渐修复，不一会儿它便张开双臂控制着银勺，又生龙活虎地站在了众人面前！

“啊！”克莉丝惊讶地喊了一声，风水师也不禁瞪大了眼珠……

“你们忘了胡地会自我再生么？胡地，用精神干扰把这两个人解决掉！”胡地张开两只大爪子，头顶上的银勺爆出了之前完全没见过的刺眼光芒，粉色的精神波从银勺中发出，向着克莉丝与风水师袭来了……

12. 生态平衡

航海士被冰封，克莉丝与风水师陷入了苦战，身在船上的洛斯与佛罗伦却全然不知情。此刻已接近正午，猛烈的阳光照射在海滩上，二人又再来到了沙滩的树荫下乘凉。大伙的口袋妖怪几乎都在外面。兵长蛙、巨沼怪与玛利鼠泡在水里，大食花、卡波郎与叫小豹豹的仙钻石和主人一起躺在树荫下。船舱里的亡灵古树还在束缚着御乌鸦丝毫不敢轻心。

就在二人放松之际，船渐渐被一束紫色的光芒包围了起来，在场的人与口袋妖怪没有任何一个注意到了这个情况。船舱内传来了亡灵古树的叫声，这叫声虽大但却不能传到岸上，然而能听到这个声音的只有听力极好的玛利鼠。它立刻竖起了耳朵仔细听着亡灵古树的声音，越听神情越严肃，待亡灵古树说完，它立刻叫醒了巨沼怪与兵长蛙，两只口袋妖怪虽不知道发生了什么，但见到玛利鼠严肃的样子纷纷向船的方向游去了。

“哎呀！”一向十分敏感的佛罗伦见到船被紫色烟雾包围了，同时三只口袋妖怪正向这边冲去救援便立刻摇起了洛斯的肩膀，“有状况！”

“是什么东西在作怪？”洛斯纵身跳起来，二话不说便抽出一把箭拉紧了弓弦。

“咱们太大意了，都没注意到船上有状况。”二人立刻唤醒身边的卡波郎与大食花向着船的方向跑去。

玛利鼠等三只口袋妖怪已经游到了船边，还没上船便看到御乌鸦被一束紫色光芒束缚着飘了出来，而控制它的居然是鬼蝉。背后的亡灵古树丝毫不懂鬼蝉的意思，但看



样子它完全没有想要攻击鬼蝉的意思。

“这鬼蝉想要做什么？”佛罗伦紧张地说，“它不是兽使的口袋妖怪么，为什么会想要救御乌鸦？”

“看看情况再说。”洛斯紧紧地拉着弦，手中的箭蓄势待发，“不管是谁，都不能带走御乌鸦。”

御乌鸦被鬼蝉控制着越升越高，船周围的紫光也越来越淡，渐渐地都看不见了。御乌鸦就这样被控制着飘到了岸边被放在了沙滩上，周围传来了一阵怪笑，二人回头一看发现沙滩上居然多了一只耿鬼。

“耿，耿咖！”耿鬼向二人吐舌头做了个鬼脸，两只小爪子发出了一圈圈的催眠波将御乌鸦完整地控制了起来，紧接着又跟鬼蝉一起用超能力将它束缚了起来，向着森林里飞去了。

“你们要去哪里？”佛罗伦追了过去，“这只御乌鸦给我们造成了很大的麻烦，不要放走它呀！”

“它们不会轻易放它走的。”洛斯镇定地说了一声，并向森林入口的方向点了点头，森林的入口处似乎有个人影，但却看不清面貌，那人转过了身子向二人招了招手，算是打招呼也算是告别，随后耿鬼、鬼蝉、御乌鸦与那个影子便一起消失在了二人的视线内……

“都交给你了，兽使！”洛斯向着人消失的方向说了一声。

“兽使？兽使在哪里？”佛罗伦往四周张望着，“刚刚那人是兽使吗？”

“除了他还有人来过嘛！”洛斯捶了佛罗伦的脑袋，“你怎么总是时而聪明时而蠢呀？”

“如果是他，怎么不出来跟我们打招呼？”

“他一向没什么话可说吧……”洛斯望着兽使离去的方向出了神，似乎他来了之后眼前很多谜题就要解开了，而自己之前所担心的危险，似乎也因为他的加入而减少了些。

另外那边，难缠的小茹与胡地好不容易被风水师的百鬼夜行击倒了，但正在众人松了一口气之际，胡地使用自我再生恢复了生气。

“你们忘了胡地会自我再生么？胡地，用精神干扰把这两个人解决掉！”随着小茹的命令，胡地张开了两只大爪子，它头顶上的银勺爆出了之前完全没见过的刺眼光芒，粉色的精神波从银勺中发出，向着克莉丝与风水师袭来……

千钧一发之际，一束黑色的光芒从二人身后出现与胡地的超能波正面交错，并完整地破解了这个危机。

“是谁？”小茹惊道。

只听得咔咔咔咔，像是什么要破裂的声音，这个声响正是从冰封的航海士那边发出的，他身体的周围冒出了白色的水蒸气，周围不断地闪着黑光，忽然冰雕燃起了红褐色的火焰，航海士醒了，跟在他身边的还有一只地狱猎犬。

“航海士！”克莉丝关心地喊了一声，“你没事吧？”

“出来啦？”风水师向他点了点头。二人面向小茹，缓缓退到了航海士身边。

“你还能出来真是奇迹，不过即便你有地狱猎犬也不会是我的对手的。”小茹昂着头说，“我劝你们还是乖乖离开这里，不要阻碍我的行动。”

“你的行动？”航海士说，“你是指让最终兵器储存能量再注入给X树吗？”

“明知故问。”

“那可能不会实现了。”航海士走到了最终兵器边，看着下面那淡淡的紫色光芒说，“下面也是你的口袋妖怪吧。”

“你不要靠近它！”小茹指着航海士说，“退后！”她做手势的这一瞬间，胡地的银勺发出了一束光芒挡在了航海士前方。



“嚎！”地狱猎犬昂起头发出了一种奇特的叫声，那叫声庄严而又委婉，似乎是在呼唤着什么，果然，如同在进入树底之前发生的情况一样，洞窟内冲进来了五只恶魔猎犬并将小茹与胡地包围了起来。

“你……”小茹抛出了精灵球，“多刺菊石兽，交给你了！”多刺菊石兽的精灵球刚被抛出便被其中一只恶魔猎犬跳起来叼住了。

“副船长出马，一个顶俩！”克莉丝拍手叫好，“你太小看航海士啦，笨蛋！”

地狱猎犬径直跨过了胡地发射出的超能波，盯着最终兵器的底部望了起来，但由于那只口袋妖怪藏得太深，它看了许久依旧没有发现任何异常。

“地狱猎犬，火焰放射！”航海士下了命令，地狱猎犬向最终兵器底部发射出了一束炽热的火焰，但这束火焰却被最终兵器吸收了，航海士转头望向了小茹，“怎么回事？”

“这种幼稚的问题不像是你会问的吧。”小茹吹了声口哨，一束光芒从最终兵器底部发出，绕着五只恶魔猎犬转起了圈，这几只恶魔猎犬纷纷闭上了眼睛摇了摇头，再睁开时眼神已经变的凌乱。

“它们混乱了，小心。”航海士对身边的两个同伴说。

见有破绽，小茹立刻命令胡地反击，一束银光射出，几只地狱猎犬全部吓跑了。失去了束缚，小茹便立刻开始进攻：“再用魔法闪光！”胡地使用魔法闪光，这次的攻击面十分广，地狱猎犬连同美丽龙都被包括在内，冷不防被击中的美丽龙终于支撑不住倒了下去。

“美丽龙！”克莉丝关切地将美丽龙收回了精灵球内，恨得咬牙切齿，“你不过是想让我们帮忙把你送到这边，现在你的目的已经达到了，为什么还不肯放过我们。”

“不用跟她废话。”航海士打断了克莉丝的话立刻命令地狱猎犬进攻，“进化！”一声爆裂的声响传来，地狱猎犬背后的骨骼开始迅速增长，头上弯着的两个角也尖锐地竖了起来，它怒吼了一声，进化成了 MEGA 地狱猎犬。

“进化了又能怎样，速度照样快不过我的胡地。魔法闪光！”胡地的魔法闪光攻



了过来，地狱猎犬发射出了火焰放射抵挡，几轮攻击下来树底已经完全毁了，四周的小树枝全部被烧光了，连最终兵器周围都燃起了火。

“你为什么一定要妨碍我的计划！”小茹喘着气说，“再这样下去，这里崩塌以后咱们谁都出不去了。”

“我主要受不了被骗。”航海士回答道。

“得手了！”二人正在对话之际，风水师忽然喊了一声，紧接着最终兵器底部传来了一阵嗡嗡的叫声，那声音像是蜜蜂又像是利爪挠什么硬物的声音。

“米卡尔鬼！”小茹唤了一声，原来在最终兵器底下的口袋妖怪是米卡尔鬼。

“回来吧！”风水师说了一声，他的臭臭泥忽然从地面上的一滩水中现出了行。

“这，这是怎么回事？”小茹惊讶地问道。

“你的米卡尔鬼已经中毒了。”风水师做了个鬼脸，“冰封航海士的冰已经化成了水，我让臭臭泥溶解在水中，并顺着水流到了最终兵器下边，给你的米卡尔鬼下了毒。你快点收手吧，否则它中毒身亡以后你蓄积的能量就全没用了。”

“呵呵……”小茹冷笑了一声，“你认为我就就此放弃么，能量已经蓄积的差不多了。”这时地面开始晃动了起来，最终兵器爆出了粉红色的光芒，这光芒越来越亮，同时一束白光从天而降注入兵器正中央的花蕊状物体内。“不好……”航海士抛出了精灵球，“古拉顿！”一个红色的精灵球被抛出，周围的地面晃动的更厉害了，洞内被刺眼的光线覆盖，一只红色的庞然大物出现在了面前，它张开双臂用力一挺身子，整个树洞被顶到塌陷，一股新鲜的空气传来，迷幻之森内那不算明亮的光线全部照进了洞内。

“古……拉顿！”小茹万万没有想到航海士的手中真的有这只口袋妖怪，起初她还以为罗亚尔拥有传说中的口袋妖怪只是谣言，而之前看他若无其事地把一个精灵球给了船上的两个同伴，还以为只是骗自己的幌子，真是想不到……

古拉顿一出现，周围的光线立刻明亮

了起来，这终年不见天日的迷幻之森被灿烂的阳光覆盖了起来。许久不见阳光的众人纷纷捂起了眼睛，一时还不是太适应这强烈的阳光。

“胡地，攻击！”小茹知道自己的行动可能会因为古拉顿的出现而被阻拦，立刻命令胡地攻击。

“地狱猎犬！”航海士哪肯让她得手，地狱猎犬吼了一声，在强烈的阳光下发射出了比平时还要猛烈许多的烈火，这一束火焰让周围的植物都燃了起来，火势借着猛烈的阳光迅速向周围扩散开去。攻击之后，地狱猎犬因为阳光的猛烈痛苦地摇了摇头。

“小心 MEGA 地狱猎犬的特性！”克莉丝替航海士说道，“速战速决！”

“你不说话没人当你是哑巴。”风水师斜视着克莉丝，“你跟佛罗伦那个笨蛋，到底是哪边儿的？”

“我是让航海士小心别让地狱猎犬被自己的特性烧死！”克莉丝反驳道，“有什么不对的么？”

“你不说我也知道，地狱猎犬的火虽然增强了，但力气却在不断减少，胡地攻击！”

“地狱猎犬，你挡着胡地。”航海士说完顺着古拉顿的尾巴向它的头部爬去，“古拉顿，把最终兵器扳倒！”待航海士到了古拉顿的头顶之后，古拉顿深吸一口气向最终兵器发射出了一束刺眼的绿色光芒，这光芒的威力虽大但却不能动摇最终兵器半分。

“不会吧，阳光烈焰都不管用？”克莉丝惊讶地说，“你要做什么？是把最终兵器弄坏还是把它掌控过来？”

“弄坏也好，掌控也罢，总之它不会到这女人的手里就对了！古拉顿，靠你了！”古拉顿径直地踏入了最终兵器旁，挥手打向了兵器。

“住手，你知道你在做什么吗？”小茹吼道，“别碰它！米卡尔鬼，用混乱光！”

“地狱猎犬！”没等兵器下的米卡尔鬼攻击，地狱猎犬已经跃到了古拉顿身边向着最终兵器的底部发射出了一束炽热的火焰，古拉顿也跺了跺脚，地下涌出了一束岩浆将兵器包围了起来。

“不好，胡地，救米卡尔鬼出来！”小茹慌张地命令着胡地救自己的同伴，胡地运用超能力将流淌的岩浆固定了起来，最终兵器的底部飞出了一块冒着紫色泡泡的小石头落在了小茹旁边。

“这种威力还想撑下去？喷火龙 X！”克莉丝将精灵球抛至胡地眼前，喷火龙 X 一出来胡地被迫停止了手中的念力，岩浆又在涌了起来。古拉顿站在岩浆中用力地推着最终兵器试图将其推到。

周围燃起了大火，火势蔓延的越来越大，环境也被破坏的越来越严重，之前大家没有抵达的 X 树领域终于完整地呈现在了众人面前。不远处一颗深蓝色的树竖立在角落里，它的枝头闪着七彩光芒，只是那光芒在岩浆的熏烤下变得越来越淡。

“胡地，保护 X 树！”小茹一声令下胡地便飞到了 X 树周围建立起了一个防护膜。

“哈哈哈……”克莉丝忽然大笑了起来，“自己都保不住了还让胡地去保护一棵烂树，看老娘怎么收拾你，喷火龙 X，报仇的时候到了！”

眼瞅着喷火龙的爪子打过来了，小茹只说了一句“你真卑鄙”，胜券在握的克莉丝不禁跳了起来，“揍她，击飞她！”

忽然喷火龙的爪子被一个浅蓝色的触手抓住了，细看，出手的是小茹的多刺菊石兽。两只口袋妖怪虽然都受了伤，但力量却不相上下，多刺菊石兽的触手冒着寒气，死死地缠着喷火龙的两只爪子。

“你小心，多刺菊石兽的须子冒着寒气，像是要把喷火龙冻起来呀！”风水师提示着



克莉丝。

“那种东西有什么可怕的，喷火龙 X，用火！”克莉丝指着多刺菊石兽喊道，“给它点颜色看看！”喷火龙 X 倒吸一口气，正欲攻击，多刺菊石兽的脑袋已经钻进了贝壳里，而贝壳背后的尖刺竟飞了出来正中喷火龙 X。

“喷火龙 X！”克莉丝喊道。

“你太轻敌了，哈哈哈……”这次大笑的换成了小茹。

“你们快点住手！”周围忽然传来了一个男人的声音，众人循声望去发现来者正是之前那个自称 AZ 的男子，“你们这些人，非但没有解决掉危机，反而被黑暗所吞噬……实在不可饶恕！”

“我们本来就是海贼，这世界没有什么所谓的好人或者坏人吧！”克莉丝回应道，“你要怪就怪这个骗子喽，一切都是她的阴谋。”

AZ 随声望向了小茹：“你到底是什么人？”说话间周围传来了巨响，在古拉顿的攻击下最终兵器居然合并成了一个花骨朵状并开始旋转了起来……

“不好了！”AZ 喊道。

“最终兵器开始运转……”小茹自言自语了一句，忽然她蹲下身来将手放在了米卡尔鬼化为的小石头上，“把你的力量都给我吧，哈哈！”米卡尔鬼的石头爆出了深紫色的光芒，原本是要留给最终兵器的最后一点力量全被小茹吸收了过来，不仅如此，她还将小石头抛出，以它当作触媒吸收着最终兵器发出的力量。

“这样对待你的口袋妖怪，你不觉得很残忍嘛！”风水师道，“臭臭泥！”臭臭泥一甩手抛出了一个满是毒雾的球状物体，小茹被迫停止了吸收力量，而米卡尔鬼的石头也掉在了地上，渐渐变得暗淡。“既然要被毒死，还不如帮我一把。”吸收了足够力量的小茹露出了充满杀气的目光，她将力量全部聚集在右手，并向着地面一拍，“召唤之术！”

这一拍，周围的地面开始剧烈震动起来，一声震天的怒吼，地面爆裂开来，一个庞大的影子从地底钻了出来……

未完待续



圈圈熊酒吧

——冰海大帝 17

文/斯潘达
编/马修

前情提要： 由于听说在雪峰顶城禁军统领大赛中有一个似乎是艾蒙的电飞鼠，我为了帮诺克确认电飞鼠身分而去了雪峰顶城，但挨了打不说，还亲眼目睹一个玛利鼠被玛狃拉活活打死。而晚上在饭店确认了电飞鼠的名字后，诺克那个家伙竟然不顾宵禁令的警告跑到了大街上……

63 来自皇廷的猫

土龙诺克实在是太鲁莽，在听水冠猴说出参赛电飞鼠的名字，竟然独自跑出了店——雪峰顶城是实行宵禁令的，如今夜色已经降临，像诺克这种平民身分，违反宵禁令夜晚上街，被执勤的狃拉们发现可以直接杀死。无奈，我只好让店员帮照看好扮成天气娃娃的玛娜菲和隐藏了特性的小六尾，和水跃鱼麦克罗、利爪猫桑古斯追了出去，没追多远，就看到四个狃拉警员已经按住了诺克，正在准备处死。

“住手！”桑古斯远远地大喊一声，接着四肢着地快速奔跑过去。原本准备杀

掉诺克的四个狃拉们被这突然一嗓子喊得一愣，就在这一瞬间，桑古斯已经冲到近前，用自己的利爪架住准备行刑的狃拉的爪子后拨开，还未等狃拉们质问，桑古斯已经掏出了夜行腰牌，四个狃拉立刻面面相觑。



“这位是我的朋友，不懂事，还请各位看在我这腰牌的份上，放过这位鲁莽的朋友，明日我就去向首辅大人给各位升职请赏。”桑古斯说得非常客气——夜行腰牌是只有皇廷重臣才有的东西，数量并不多，上面有皇帝波泰西王和首辅基卡斯的印，不过主要还是看基卡斯的心情，桑古斯才来没多久就得到了夜行腰牌，也足见其对桑古斯的重视。

狃拉警队的队长、玛狃拉门罗就是基卡斯的心腹之一，狃拉们当然知道这腰牌意味着什么，便要收队，正在这时，我和麦克罗两个也赶到了。其中的一个狃拉不由得皱了皱眉，让手下拦住我和麦克罗：“两位可否有夜行腰牌？”

“啥？”我虽然知道雪峰顶城有宵禁令，但不知道夜行腰牌是什么东西，而麦克罗则嘿嘿一笑：“你们过来看看不就知道了么？怎么？还要本大爷把皇帝陛下签发的腰牌双手呈递给你们？”说着双手神神秘秘似乎捂着什么。

两个狃拉无奈，只好凑过来，他们不过是最底层的狗腿子，只能欺负欺负平民百姓，而上边的任何一个大员跺跺脚都能轻易碾死他们，所以心怀畏惧。然而等他们把脸凑到麦克罗的近前时，麦克罗不仅没摊开手，反而两手握在一起攥成了硕大的拳头，左一抡右一摆，把两个狃拉打得措手不及，接着双手分开各握成一个大拳头，直上直下、结结实实地砸在两个狃拉的头顶，这个大力气的家伙，一下把两个狃拉都砸昏在地。

还有两个狃拉吓了一跳，拉开架势正要上去跟麦克罗动手，冷不防被身后的利爪猫桑古斯扯住了头上的翎毛，接着把两颗脑袋狠狠地对撞在一起，两个狃拉还没来得及叫出来便双双倒地。

“哟呵，你下手够黑的啊。”麦克罗过来踢了踢奄奄一息的两个狃拉，笑着说，但眼里也透着杀气。

“什么黑不黑，我又没要他们的命……”

“先别说这个，你为什么会有帝国的夜行腰牌？难道你也是帝国皇廷的高官？”麦克罗一边说，一边绷紧肌肉，已经做好了战斗的准备。

“这件事情我们先放一放好吗？”桑古斯皱皱眉，“我们现在什么处境你看不出来？不说等这四位醒来，下一波巡逻的看到我们也会生出新的麻烦。总之告诉你我和各位是一路的就好，不然我也不能救他。”说罢指了指还沉浸在将要被处死恐惧中的土龙诺克，然后上去蹲下轻轻拍拍诺克的头：“老弟，没事了，跟我们回去吧。已经确认那个电松鼠是你朋友，我们就明天去找呗。”

“不，我得去找他……”诺克终于恢复过来，先是哭了，然后一边说着一边继续兀自往冰雪庭园方向跑。桑古斯叹了口气，也追了过去。

“你这朋友是不是有病啊？”麦克罗一脸费解，对追上来的我说。

我撇撇嘴，索性道：“我可没这么死脑筋的朋友，我只是他雇的保护他的探险队。”

“原来是这样，碰到这种雇主，老兄你可辛苦啦。”麦克罗调侃着运动运动腰腿，接着说，“不过呢，我看你还不错，反正今天待着也没事，不如跟你一路吹吹夜风好了，碰到那些狃拉我也跟他们活动

活动筋骨，走吧。”

此时桑古斯已经叫住诺克等我们了，待四个凑齐后，桑古斯说：“这位老弟看来是思念朋友心切，而我既然看到就不能不管，你们既然跟上来想必也是跟我一样。不过我要说的是，我们违背帝国的宵禁令上街，目的是为了帮这位土龙老弟找到朋友，而不是找那些狃拉们打架，明白了没有？”说着特意看了看麦克罗。

麦克罗当然知道是在提醒自己，便讪笑着点点头：“知道啦，听大人您的。”

“好，那各位就都跟着我贴墙走，察觉到有狃拉巡逻，要第一时间躲藏起来而不是应战，明白没有？”

“明白！”我和麦克罗齐声回答。



“好。”说着转向土龙诺克，“现在我们都在帮你，你一定避免冲动，这样我才能帮你平平安安去见到你的好友。”

“明白明白。”现在诺克已经完全清醒了，连连点头。

我和诺克都是外来的，麦克罗也是第一次来雪峰顶城，所以只能听从桑古斯的——尽管那个家伙也没来几天。然而接下来的行动，我却不得不对之刮目相看，他对雪峰顶城的布局简直是了然于胸，带我们走的路虽然有些绕，但一路上都有极方便的藏身之处，而且那家伙的大耳朵非常灵敏，身轻如燕的狃拉们由远而近时踩雪的轻微声音都会被他捕捉到，然后他便让我们及时躲起来，以至于我们与狃拉巡逻队遭遇了差不多10次，但几乎每次都会化险为夷地躲过。

最终我们来到了花园坡下，花园坡正得名于冰雪庭园，也就是说上了这个缓坡，就是冰雪庭园了。白天来时自然没有什么异样，但现在看这条平缓的坡却有些心跳，因为这长长的一条坡，没有任何可以藏身的地方。

桑古斯也说：“前面虽然无处藏身，但我们只要干掉一队巡逻的，就可以在下一队到来前从容到达冰雪庭园，都耐心等着。”

我们听命，等了差不多10分钟，桑古斯轻轻咳嗽一声提醒我们：“来了。听脚步声应该也是四个，我们各解决一个。”但话说完又有些不放心，问诺克：“你可以吗？”

“没问题！”诺克语气坚定，还翘了翘尾巴。

正说着，踏雪的咯吱咯吱声已经由远而近了，我们躲在墙侧，看他们一个个走过，桑古斯率先从后面扑上去，一爪捂着最后的狃拉的嘴巴，一爪握成拳打在狃拉的后脑上。麦克罗紧随其后，几乎同时扑上去一拳击打在后数第二个狃拉的后脑上，那个狃拉也被打倒——突袭计划虽然看似完美，但他们俩明显高估了我和诺克的战斗力：未及我靠近前两个狃拉，他们已经因为身后同伴扑倒的声音而回转头来，两个狃拉一下与刚靠近的我打个照面。情急之下，我使用以往惯用的眩晕之舞来脱身，两圈眩晕之舞下来，在场的无论是我的同伴还是对方的两个狃拉，都犯

晕混乱起来。而就在我准备拉上同伴们逃离此地时，发现诺克已经被一个眩晕状态的狃拉给紧紧抱住制服了。



64 花园坡大战

原来，在我跳眩晕之舞时，诺克也连爬带跳到了最前面的狃拉那——他如果打持久战，说不定能有胜算，可这突袭一招制敌对他要求就太高了，这个动作笨拙的家伙到狃拉的近前，被狃拉一手压住后颈一腿压在后背，就在这时我的眩晕之舞已经开始了，这个狃拉反应极快，情知不妙便直接抱住诺克躺倒在地上，虽然眩晕让他意识模糊，但他还是闭着眼摸索着把锋利的指甲尖顶到诺克的咽喉上，大喊着“都后退！后退！”

我大吃一惊，只好把同样处在眩晕状态的麦克罗和桑古斯往后拉，而那个狃拉在稍微缓了缓后，猛地扯嗓子大喊：“暴徒上街了！暴徒上街了！”这个狃拉的嗓门本身就有些尖，而在因为宵禁而静谧的夜晚以及花园坡下的空旷地带，这叫喊声传出的尤其远，桑古斯最先清醒，夺步上去掰开那只狃拉的爪子，一拳把那个家伙砸晕，回身又把还在独自站立眩晕的狃拉放倒，然后正要带我们躲藏，就听到四周一片稀里哗啦声而且越来越近——那些听到同伴呼救的狃拉警员们，正灵敏地穿梭跳跃在房屋之间，迅速集结过来。顷刻间，就把我们几个围了起来。

“真是成事不足败事有余！”我暗中埋怨着诺克，但接下来必须要和诺克以及两个刚认识的陌生精灵一起，面对从四面八方赶来的狃拉们。

“只能跟他们打了！”麦克罗双脚抓地，双拳紧握，对我们道，“你们最好离我远点，免得一会我用地震连你们一起伤到。”

“先别急着动手。”桑古斯止住了他，“我去和他们谈谈。”



“你？”

“是啊！”桑古斯拿出夜行腰牌晃了晃，“没想到你这么快就忘了啊。”

麦克罗冷哼一声：“我当然没忘？只是不知道你是不是回去指挥他们对付我们三个。”

“要出卖你们，之前在路上任何一个藏身的死胡同里都能把你们瓮中捉鳖。别把人想太坏，也别把自己想得太值钱。”说完。桑古斯大摇大摆向已经包围了我们的狃拉中的两个领头的走去。其中一个长得结实健壮，是警队的二号头领、副队长辛迪塞；还有一个看着比较文气的，则是

三号头领莱因。

“两位队长辛苦了。”桑古斯拿着夜行腰牌，来到两个副队长面前晃了晃，“那几个大概是和我们有误会。不过我们还有重要事情要去冰雪庭园，各位赶紧把你们的同伴抬走救治一下，就不要来耽误我们时间了。”

两个狃拉面面相觑，辛迪塞装着胆子问了句：“是什么重要的事？”

“呵呵，大首辅的事。”桑古斯非常不屑地笑着回答，晃了晃夜行腰牌，“大首辅的事，你们这种身分的没资格知道吧。”

“呃……”辛迪塞一下被说得语塞。

“走！”桑古斯冲身后看着的我们一招手，“赶紧把事情办完，别让大首辅等急了！”

“是！”麦克罗反应极快，一口答应下来走在前面，我和诺克便也跟在他身后。然而就在我们经过辛迪塞和莱因身旁时，莱因喊了一声：“等一下！”

我们一怔，只好停住了脚步。桑古斯一皱眉，对莱因道：“你还想做什么？等大首辅等急了生气了怪罪下来，你扛着？”

“我当然不敢耽误大首辅的事。”莱因说着对拿着夜行腰牌的桑古斯一鞠躬，“我只是让各位皇廷来的大人们能都亮出夜行腰牌来，然后我们也好跟上面交代。”

“我自会帮各位通融，各位放心。”回答完桑古斯又冲我们一招手：“走！”

“慢着！”莱因的声音也放大了，“各位既然是皇廷出来为大首辅办事，有夜行腰牌再正常不过，出示一下就好，就别难为我们这些小杂役了。”

“放肆！”桑古斯一瞪眼，“我的都给你们亮了，你还在这没完没了纠缠什么？难道你信不过大首辅发的夜行腰牌？”桑古斯把自己的腰牌伸到莱因的面前：“睁开你的狗眼看仔细了，这上面有首辅和皇帝陛下的大印！”

“小的绝不敢怀疑首辅大人颁发的腰牌的真伪，只是想按照程序过一下另三位的腰牌。”莱因也咬紧主题不放。

正在争执时，狃拉们的包围圈分开了一个缺口，四个狃拉簇拥着一个玛狃拉进来，来到正是警队队长、玛狃拉罗门。门罗咳嗽了两声，哑着嗓子道：“这位不是大首辅眼前的红人嘛，怎么这是来给大首辅办事么？”

“正是。”桑古斯点头，“我知道你是警队长门罗，现在你的部下正在对我的同伴们纠缠不清。虽然很认真，但这个时候很耽误事啊，你知道，大首辅的性子很急的。”

“嗯嗯，好说，咱们都是大首辅一手栽培起来的，又都参加了禁军统领的选拔大赛……”玛狃拉一边说踱步到我们面前，看了看，忽然笑着对桑古斯说，“没说错的话，这位沼跃鱼先生也是参加比赛的吧？什么时候他也跟大首辅混了啊？”

“你什么意思？”桑古斯眉头紧锁，说话时钩爪也都悄悄亮出来做好了战斗准备。

“没什么意思。您这里面既然来了两个参加禁军统领选拔赛的，不如趁此机会训练训练我这些不成器的手下吧。”门罗说得倒不慌不忙，“跟他们过过招，见识下什么叫高手，省得成天以为欺负下老百姓就觉得自己多了不起。”

“大首辅还在等，还是别浪费时间了。”



“那就速战速决啊！”门罗说完猛地语气加重，大喝一声：“上！”

早已准备好的狃拉们呼啦啦便扑了

过来，已经做好战斗准备的桑古斯则张开两个夸张的利爪，一挥便砍倒一片。麦克罗也不甘示弱，直接砸地溅出岩石来砸这些冰系的狃拉警员们。诺克胆子小不敢肉搏，只能一边挥舞着棒槌般的尾巴后退防止被后面的狃拉突袭，一边使用岩石系的技能原始力量来抵挡正面的狃拉。我就太惨了，肉搏打不过人家，连诺克那种稍微远一点的特殊攻击都不会，后退没两步，就被后面一个狃拉锁喉控制住放倒在地，接着一大群狃拉扑上来用带着尖利钩爪的手脚对我连踢带打。这可真是让我叫苦不迭，明明我就不是战斗型精灵，干嘛接这所谓护卫的活；明明这一趟没什么凶险，可诺克那家伙为什么非得没事惹出事来……现在三个同伴都自顾不暇，根本没有谁能顾得上我了，只能靠自己……

在雨点般落到身上的拳打脚踢中，我忽然想起，就在从露琪亚城回来后不久，曾经有个卢卡里奥在我的小店住了几天，和我聊得很投缘的，他来自遥远的卡洛斯大陆，而且他还教了我他的一招格斗系的拳法——升力拳，虽然威力不大，但简单易学，而且据说这拳打出去时带动气走全身经络，还会提升自身的威力。想到这我闭上眼睛，忍着挨打的疼痛，意念中让一股气从小腹上行，接着把原本招架的双手变成单手防御，另一手在小腹上来的气力推动下猛地打向距离我最近的那个狃拉的脸上，打中他的瞬间果然觉得全身热血沸腾，有了强烈的战意，于是借着这个精神头，另一手也握成拳直接勾在左手边最近的狃拉的下巴上，两拳下去我已经感到攻击力翻番，此时被我打着的两个狃拉惨叫着倒向一边。

“这圈圈熊会格斗！我们扑上去压死他！”不知道哪个狃拉大喊一声，其他狃拉便呼啦啦地压了过来，很快我便被他们埋没，极地寒冷的夜晚被一大堆冰系精灵压着，我简直窒息。我大吼一声，使尽全身力气去拳打、脚踢、头撞，这个是美丽花们参考他们的花瓣之舞教我的招式，名为暴走，威力大且连续性强，但是他们也警告我三轮攻击之后自己会陷入混乱，所以不到万不得已的时候别用，因此我从来也没有用过，但现在……很显然是必须要用的时候了，借着两发升力拳后的作用，我这一顿暴走，把压在我身上的狃拉纷纷打飞，不知道哪个狃拉说：“他这是暴走，自己控制不住攻击，三轮之后自己就迷糊了，大家先后撤！等他迷糊了直接砍了他！”

那个狃拉话音一落，我便如同一个当街撒泼的疯子，被一群狃拉围着，停不下来地对着空气打拳踢腿，等我终于停下来时，我喘了口气，发现自己的意识还很清醒，手脚也都听使唤——我并没有混乱！而就在这时，狃拉们已经大吼着冲上来了，我也索性迎着他们扑进他们中间，再度肩膀撞脑袋顶拳头砸脚踹，很快又有好几个狃拉被放倒了，待停下来时，我又两发升力拳把两个还能动弹倒地的狃拉彻底打倒，更加觉得气力大增。而原本围殴我的狃拉们，便都不敢再上前了。其实早在去巨大火山时和守门的圈圈熊同类对着跳眩晕之舞时，我便没有混乱，这次我在一次次暴走之后还能清醒，我大概就是波加所说的自我中心特性吧。管他呢，现在那些家伙既然怕我了不敢靠前，那我也看看同伴们还有没有要帮忙的。

结果侧过头一看，发现了惨烈的一幕——土龙诺克正蜷着身子，使用技能变圆提高自身的防御来抵御狃拉们雨点般的殴打，而在此之前我曾听福特马尔说，在逃离雪崩山时，这个家伙曾经用原始力量提升了胜利后使用滚动近乎灭了全部追兵，都使用变圆了，他怎么还不接滚动而是硬挺着挨打呢？想到这我扑了上去，再度使用暴走，连打带踢带撞，很快打散了围攻诺克的狃拉们，但很快我就后悔，因为这期间，我的拳脚同样没少招呼在诺克身上。待这顿暴走终于停下来，我才发现

诺克居然还像个死毛毛虫子一样坚强地蜷着，我踢了他一脚：“没事了！”这才发现，他身上已经硬得如同铜墙铁壁一般，踢那一脚简直犹如踢在钢板上。

那家伙终于听到了我的话，舒展了开：“呼，没事就好！”

“我说你怎么变得这么硬？”



“那利爪猫大大在跟他们谈判时，我就一直在使用变圆提升防御……”

“好吧，你都使用变圆了，为什么不接下来使用滚动？不是说你上次在雪崩山上就这么打下来的？”

“啊，也是哦。”诺克一边说，一边再度蜷起身体，向和我们保持一定距离的狃拉们滚压去。狃拉们见势不好，赶紧跳着躲开，滚动中的诺克失控了，在撞翻了几个躲闪不及的倒霉蛋后，竟然撞向背对着他的桑古斯，而此时的桑古斯正在和辛迪塞、莱因缠斗，猛地听到脑后恶风逼近，而直面诺克的两个狃拉副队长更是大吃一惊，情急之下，桑古斯转过身，辛迪塞和莱因也放下和桑古斯的缠斗，对着滚动碾压过来的诺克，和桑古斯一同上去，三个精灵合力才硬生生把诺克给停了下来。

“真是捣乱啊……”桑古斯扯起倒地的诺克的尾巴，猛地抡向正准备突袭自己的两个对手，辛迪塞和莱因只好收手往后跳了一大步，而桑古斯便借机将诺克扔到我这里，同时大喊“斯潘达接住！”我赶紧朝诺克的落点跑去，然而还没等跑到地方，就被一个狃拉伸腿给拌个跟头，接着一大帮狃拉远远地对着倒地的我发射冷冻光线——尽管狃拉们的特殊攻击能力很低，但耐不住一群狃拉一起使用，四面八方的冷气瞬间侵入我的每个神经和血管，不仅原本四记升力拳提升的气力全无，连自身走路的力气几乎都泄干净了，而偏偏在此时，被桑古斯抛过来的诺克，正不偏不倚砸在我的背上，差点没给我砸昏死过去。就在此时，之前还躲避我的狃拉们也围了上来——这次他们不再使用拳脚，而是纷纷亮出了锋利的钩爪，准备把我诺克两个家伙就地处死。

我看看周围的狃拉，他们似乎还在忌惮我刚才暴走时的表现，被我一看，他们都下意识地后退了一步，而那边，桑古斯依旧被辛迪塞和莱因纠缠着，麦克罗又不知去向——说不定这家伙已经被狃拉们揍成肉饼了……就在这时，我忽然感受到了地面的晃动，而且晃动幅度越来越大，把趴在地上背上又压个土龙的我给震得肚子里一阵翻浆倒海，感觉再也撑不时住，哇的一声突出后就觉头晕目眩，而在残存的意识中，我看到，一个大块头的巨沼怪已经奔跑到狃拉们中间，使用起了地震……

65 终入庭园

当我醒来时，正躺在一张舒适无比的软床上，而从睁眼看到的灯具来看，这房间也是布置奢华的。而照顾我的塔本奈护士见我醒来，又塞给了我一片橘果干，帮助我回复体力。

“呵呵，算你小子命大！”一个声音粗声粗气地传来，“得亏我放地震时候四周的狃拉多，少的话估计你都抢不过来了。”我听这声音带着浓厚的极低外围泥

塘地口音，一看，竟然是跑进狃拉中间放地震的那个巨沼怪！

“你是……”我刚想问，但很快从五官上判断出来：“麦克罗！你进化了？”

“嘿嘿，是啊！”麦克罗不好意思地笑笑，“其实我也是掌握分寸的……”



正说着，外面一个塔本奈护士说：“唐会长来探望了。”

唐会长？正在疑惑，一阵脚步声传来，听起来有很多，而且为首的应该是个大家伙。果然，进门的是条大力鳄，后面还跟了好几个蛮力鳄，仔细一看，原来是白天看到的那个叫唐季臣的大力鳄，而蛮力鳄中我也再度看到了孙岳川。

“呵呵，你小子好大的胆子啊。”唐季臣张着夸张的大嘴巴笑着，大力鳄在精灵世界中本是残暴的代名词，至今巨大火山的居民提起先祖世代最可怕的来犯之敌，都是水中的大力鳄族群。而这唐季臣竟然成为对战公会主席为对战的公平奔走呼吁，这也算是个公益之职了，可这么一个大家伙张着大嘴冲着自己，还是有些不舒服呢，只好说：“怎么胆子大啦。”

唐季臣笑着说：“白天放着比赛不看，去医务帐篷那里去找揍；晚上了不找地方睡觉，反而顶着宵禁令出来送死！”

“呃，换我当然不会这么鲁莽，然而我也实在是想帮那个土龙找到他的朋友。”说罢我指了指一旁的诺克，这个家伙因为摔在我身上，所以地震还真没把他重伤到。

“他的朋友？”唐季臣晃晃脑袋，“一般来说朋友的朋友都是朋友，你这么说，难道你是……救助队、探险队的？”

“呃……”我没想到唐季臣看事物这么透彻，竟然一下语塞。

“好啊，这种生死攸关的事，找一支信用好的救助队或探险队，比凭着新鲜和冲动拍胸脯打包票的朋友可靠呢。”唐季臣说罢看看我，“对了，和你们一起来的两个没记得你们要找谁，而你的同伴土龙现在的状态似乎也需要再恢复恢复，你知道他要找谁的话，就把名字告诉我吧，现在应该还都没睡觉。我让我的手下帮你去找。”

被他这么一说，我才发现，诺克虽然气色正常，但表情木讷，全身肌肉崩紧，处于一种极度紧张的状态，我想了想：“好像是……阿蒙吧，总之是个电飞鼠。”

“名字你确定？”唐季臣看我有点拿不准，特意跟我确认下。

我一下面红耳赤，只好说：“总之是个电飞鼠，来自宿场町……”

“哦，我想起来了！”唐季臣点点头，“比赛时好像还真有个电飞鼠，是和冰原龙族在一起的，”

“只有一个电飞鼠是吧？那就肯定是他了！”我连连点头，“那就有劳唐会长了。”

“客气了！我还要去那边会客厅那面处理下，找电飞鼠的就让蛮力鳄安排去，放心，很快就会找来的。等下会有各位的晚餐送来，各位还请慢用。”说着，唐季臣和我们客客气气地告辞。

“哎呀！”已经进化成巨沼怪的麦克罗看着唐季臣的背影，不禁感慨，“唐会长还真是热心肠呢，哎桑古斯，你说我们之前大会上离场撅他面子是不是过分了？”

“这有什么过分的。”森古斯用爪子背敲了敲再度不知何时使用多少次变圆后而如石头般坚硬的诺克，若有所思地说，“我从来没否认过唐会长的个人品质，只是和他道不同不相为谋，我只是纯粹觉得唐会长组织参赛精灵以罢赛的方式给皇廷



施压，简直就是太天真了……”

两个家伙正说着，门被敲开，几个小锯鳄推着餐车来了，很快房间里那个很漂亮的大桌子摆好了酒宴，然后小锯鳄们说了句“慢用”便退出了，我们便围桌吃了起来，但我实在受不了两个一人一句的争执，索性叫住他们，让他们给我讲我昏迷后的事……

把时间倒退到一个多小时前，当雪峰顶城警队长、玛狃拉门罗下令攻击我们时，我们一行的四个几乎是被完全打散的，麦克罗也不例外，这个沼跃鱼一开始还使用岩崩和浊流来和面前的狃拉们打，但很快发现力不从心——因为他是被四面包围，而且他又不像桑古斯那样抡起大爪子后范围大且速度快，而为了避免误伤到我们，他一直咬牙忍受着背后的打击不敢使用地震。其实那些狃拉们大都很初级，也就欺负欺负平常的平头百姓，稍微有战斗经验的他们都束手无策，而麦克罗在退出一段距离、计算着不会伤害到我们后，便不再使用岩崩和浊流，而是握起双拳、实实成成地快速砸向地面，其周围的一大片地立刻晃动起来，围着他打的狃拉们原本只是在防守前方的水流和上方的落石，没想到脚下忽然晃动起来，而且狃拉们都发觉这根本不是一般的晃动，一股巨大的能量顺着震动的地面从脚底直达五脏六腑和头脑，全身感觉犹如被震得筋骨欲碎。

包围着麦克罗的狃拉们一个个倒下了，而就在更多的狃拉们打算上来围攻时，他们眼前出现了一道白色的光辉，连那边看着自己手下两个副队长与桑古斯缠斗的玛狃拉门罗都看到了，他心里惊呼：这会不会是进化！

正如他所预料的，强光之中的沼跃鱼的身影愈发变大，终于当强光褪去之时，一个体型增长了一倍多的巨沼怪出现了！这个进化甚至麦克罗自己都出乎意料，当原本比自己高些的狃拉们现在全部仰视自己时，麦克罗看看双手适应了下自己体型的骤变，索性双手握成两拳来齐齐砸地，而造成的地震的威力则比进化前又大出了许多，围上来的狃拉们要么被震到倒地抽搐，要么及时逃走不敢再靠近，有些自认为聪明的则在麦克罗使用地震时跳起来去袭击麦克罗，麦克洛则朝空一展手，几块落石忽然从空而降，把跳到半空的狃拉们

全部砸中，拍落到地上。

刚刚进化完的麦克罗就这么以一扫一片的姿态跟与自己搏斗的精灵们展开鏖战，最终再没狃拉敢靠近，他便跑回来支援我这边。无奈进化后速度没快多少，却眼看着我和诺克要遭毒手，情急之下索性使用地震来个全范围无差别攻击。用他的话说当时的情况。如果他还顾虑我，那么我该直接被狃拉们杀掉了。

等到把准备袭击我的那些狃拉们收拾掉时，桑古斯那面也终于打败了两个副队长，虽说都取胜了，但他们还要照顾奄奄一息的我已经完全被这景象吓傻了的诺克，而剩余的狃拉，已经再度围了上来。就在这时，花园坡上方一阵哗啦啦门响。接着就见帝国对战公会主席、大力鳄唐季臣，带着十多个随从从冰雪庭园出来后，由花园坡上下来。门罗大惊失色，赶紧嘱咐辛迪塞和门罗就说自己没在后，蹲下身藏在了众狃拉们后面。

“几位可否出示一下夜行腰牌？”这次莱因没有问，而是莽撞地辛迪塞问。

唐季臣明显不高兴，但还是对随从大喊：“各位都把夜行腰牌拿出来，别给几位执勤的大人填麻烦。”随行的蛮力鳄们果然纷纷掏出了各自的夜行腰牌，当辛迪塞和莱因全部确认无误后，不禁倒吸了一口冷气，从推行宵禁令以来，他们这是第一次看到如此大的携带夜行腰牌的阵容，很显然，这对战公会虽然是民间组织，但与皇廷、尤其是与实际把握夜行腰牌发放大权的帝国首辅基卡斯，有他们这种层次完全所不知道的联系。这时他们也只好恭恭敬敬行礼：“几位从庭园出来有何贵干？”

“来接我们的朋友啊！”唐季臣说的时候满脸不悦，抬手指了指桑古斯、麦克罗以及重伤昏迷的我和因惊吓而半休克的土龙诺克。一边说着，四个蛮力鳄已经分别抬起来我和诺克，而就在麦克罗和一只看似从眼前经过的蛮力鳄擦肩而过时，他的手里已经被塞上了什么，从形状上感觉，正是夜行腰牌。



“我们也是例行公事，还请各位见谅。这几位除了那位利爪猫，都拒绝出示也夜行腰牌。”辛迪塞这话说得恭恭敬敬。

唐季臣看看桑古斯，摇头叹叹气：“几位都是大首辅的心腹，就都亮个各自的腰牌就得了，何必动手打成这样？”说罢看看麦克罗道：“把你的夜行腰牌给他们看一看，就别难为他们了。”

麦克罗立刻知道怎么回事，把刚刚被塞在手里的夜行腰牌冲辛迪塞和莱因晃了晃：“看到了吧？”

“等等。”莱因又站了出来，“那个圈圈熊和土龙的夜行腰牌呢？”

唐季臣听到这话立刻锁紧了眉头：“你倒是让他们清醒过来再掏夜行腰牌啊！”

“呃，是我们的不是……”辛迪塞赶紧站出来满脸陪笑，“唐会长说得是、唐会长说得是，都是给大首辅办事的，会长就带他们回去吧。”

“早知如此，何必当初！”唐季臣眼看着桑古斯和麦克罗开始跟着自己的随从上坡、而我和诺克也被抬了过去，这才对辛迪塞和莱茵说：“对了，怎么没见门罗队长？”

“那个……门罗队长有事没来。”莱因没忘门罗的嘱托，随口搪塞一句。唐季臣也没继续问，只是说：“身为堂堂帝国警队长，竟然在光天化日之下将对战中的对手活活打死，此等恶行令人发指。等你回去见到他转告他，让他迅速来我这认错认罚，我还能帮他度过这难关，否则真等报应来时，便悔之晚矣。”说完，唐季臣回身也走了。

以上便是我昏迷后的事，听后我不得不对那个叫唐季臣的大力鳄刮目相看，看来等他再次出现时得好好感谢人家了——那是真正的救命恩人呢。我们正吃喝着，照料我的塔本奈护士走了进来，告诉我们：唐会长带着一只电飞鼠回来了！随后，唐季臣果然回来了，这次他没有带任何随从，只有两个精灵，一个电飞鼠，还有一只是本应存在于史前时代的冻土龙。

66 再见艾蒙

“艾蒙！”当看到电飞鼠时，土龙诺克终于恢复了此前的半休克状态，连爬带跳迎了上去，“你、你没死……”

“是啊，我没死。”艾蒙的脸色非常难看，“让你和诸位失望了啊。”

“不是，我是说，你没事就好，没事就好……哈哈。”诺克赶紧换个说法，老朋友有多刻薄，他再清楚不过，尤其是他失踪这么久却没有任何曾经的同伴来找过他，他肯定是一肚子意见了。

不出我们所料，那个电飞鼠还是没有好话：“没事？那么大的暴风雪把我从悬崖上吹下去，你说这叫没事？”

“真是对不住啊，其实我们当时也去努力尝试想去找你呢……可是发现山上暗藏的岗哨太多，我还被巡山的雪松人给抓到了巡山大营……”

“嗯嗯，理由非常充分，我非常理解，所以我死有余辜。”

“艾蒙，咱们好歹是老朋友老搭档，能不能别这么说话啊……”诺克本来嘴就笨，本艾蒙一顿挖苦嘲讽，彻底语无伦次了。

“老朋友？老搭档？”艾蒙皱皱眉，“听起来感觉简直是恍如隔世呢。嗯，就像上辈子的事情一样呢。”

“你……对了，你看这是什么！”诺克一边说一边用尾巴解开背上的背包，挑出一个大大的徽章图案旗子，“艾蒙你看，你生前最大的愿望……”

“大爷！你才生前呢！”艾蒙腾地被点着了火，“小爷我活得好好的，还没死呢！”

“啊对不起，我说错了……”嘴笨的诺克此时一脸尴尬，“看，冒险总会发的救助队认证书，你的电飞鼠救助队通过认证！这不是你最大的愿望么？”

“曾经是。”艾蒙冷冷地看了眼队旗，“不过我已经说了，我也算死过一次，这什么电飞鼠救助队，还真就是我上辈子的愿望了，和我现在一点关系都没有。”

“艾蒙！”诺克要哭了，“这救助队一直只有我自己在独立撑着，为的就是希望能发生奇迹有一天你能平安回来，队长的位置都给你留着呢。”



“我说了，那是我上辈子的心愿，现在，没兴趣！”艾蒙的态度依旧冰冷。

“可是……艾蒙！现在队里一直只有我一个精灵，我们根本是没有资格立队的，而且这么长时间我也没招募到一个队友。现在是奥沙老大帮我们瞒着，但冒险协会的季度评估团月末就来，到时候还是没有队友，好不容易获得批准的救助队资格就会被取消资格的……”

“罗罗嗦嗦一大通，原来是招不到队员、而冒险协会又要下来查，让我回去充数的，是吧？”电飞鼠眨眨眼，“这种情况你完全可以聘请别的救助队、探险队帮你度过难关啊。”说着冲我这扬扬下巴。

我本来就已经非常不爽这个电飞鼠的冰冷和傲慢了，现在他竟然惹上我，我便也决定不再压着火了，腾地站起来揪住他的前胸：“你冲我扬下巴干嘛？没事找事是吧？”

“放手，放手！”电飞鼠也不甘示弱，“你给我放开！难道我说错了么？冒险协会的来查，你临时冒充下不就顶过去了？”

“你说的叫什么话！”我冲电飞鼠大吼，“那个土龙不为了找你，他能重来这雪峰顶城？每次一听到你的线索便不顾自己生死来找你，你那个救助队现在还是叫电飞鼠救助队，他从来也没给改名什么土龙救助队。”

“他爱叫什么叫什么，关你毛事？”话虽然说得有些难听，但很明显电飞鼠的语气已经缓了下来。

“怎么就不管我的事？远的不说，这次他来见你可是冒着违反帝国宵禁令的风险的，我们这么冒死护着他，最终找到了你，你来这么一通风凉话，你自己认为合适么？”我看他不说话了，便加重了语气：“而且我听和你们一同逃回的福特玛尔说，当时根本是你抱着人家的脑袋胡乱放电，才导致你自己被暴风雪卷走。你这胡来不仅把你自己带入险境，还把当时你们这路里惟一能战斗的福特玛尔给电晕了，要不是诺克当时爆发潜力，他们当时都会被你拖累死！你还真当自己很了不起了？”说罢对一脸委屈的诺克道：“等回去我帮你招队员，招不来的话，冒险协会来了我临时充当你员友帮你通过检查！怎么总有一些自命不凡的家伙就以为离了自己地球就不转呢？”

“那个圈圈熊，你说谁呢？”

“你！”我彻底撕破了脸皮，“宿场町里的居民但凡提到你，要么不认识，要么知道是一个志大才疏什么事也干不成的废物！”

“好，我废物……”电飞鼠说不过我，掉头就要往屋外闯，被一旁一句话没说的唐季臣一把拦住。

唐季臣冲我使个眼色摇摇头，然后摸着电飞鼠的头说道：“他们来找你的确是冒着生命危险的。这样吧，你回去先冷静下来，好好想一想，如果冷静了之后还是就此跟过去道别，那我帮你说服他们，绝不再纠缠你。”

“不用，现在就说服他们吧！”电飞鼠说完，气哼哼地转身出去了。而土龙诺克，则趴在地上，抽泣起来。

“别难过，他毕竟还在气头上呢。”唐季臣过来俯下身，也轻轻摸摸诺克的脑袋，又对我说，“怎么这个时候你还跟着火起来了……”

“我是实在看不惯那小子的狂傲劲。”

“再狂再傲人家也是朋友嘛，你这一搅和等于火上浇油了，现在只能等那电飞鼠消气了。走吧，回桌吃饭吧，正好唐某也有点饿了，跟几位蹭两口酒菜，各位可否赏光？”

“别客气啊。”桑古斯笑了，“这一桌子本来就是您这做主人的请的，能被唐会长请客还跟我们碰杯，这才是给我们极大的面子呢。”

“哈哈哈哈！这位兄弟还真是直

率！”唐季臣大大咧咧地就坐，然后喊我和诺克，“你们俩也都消消气，来喝两杯吧。”

跟着唐季臣碰了两杯酒后，唐季臣礼节性地自报了姓名，而我们也就跟着说了自己的名字，于是也算彼此之间正式通报了姓名了。酒过三巡之后，唐季臣忽然对桑古斯和麦克罗说：“此前在对战者大会上，两位曾经和唐某意见相左而在中途离



场，此次归来，是否也是想通了而在明天和唐某一起罢赛抗议？”

桑古斯眨眨眼：“对不起，唐会长，虽然刚才一系列事情我看出你在帝国的确举足轻重，但我还是觉得对皇廷施压无济于事，明天的罢赛，恕我不能参与。”

“在下也一样。”麦克罗跟着应和。

“哦？”唐季臣眯上了眼睛打量着利爪猫桑古斯，“唐某没猜错的话，桑古斯先生，应该就是基卡斯首辅内定的禁军统领吧。”

唐季臣的一句话，房间里原本热烈的气氛瞬间便降至冰点，桑古斯放下了杯子：“唐会长，你说什么？”

而唐季臣的话也提醒了麦克罗，这个完成了二段进化的大块头，也以异样的眼神看着利爪猫：“不用说唐会长，连我都这么认为呢。你有皇廷颁发的夜行腰牌，却把身分藏得如此深，到底是不是内定，你自己应该最清楚！”

“真是好心没好报呢。”桑古斯生硬地笑了笑，众目睽睽之下，夹口菜空嚼几口咽下，才缓缓说：“我要不是为了帮这位土龙兄弟寻找朋友，能亮我的夜行腰牌？再说这个腰牌有什么奇怪的？唐会长的随从不是每个都有？”

“那是波泰西王和首辅赏唐某面子才给的。”唐季臣此时目光如炬，似乎一下看透了桑古斯的灵魂，“可是这次参加帝国的禁军统领选拔赛，有这腰牌的，除了那个公开身分的玛狃拉，就只有你了！”

“随你怎么说吧。”桑古斯叹口气，“如果明天我能一路胜到最后，我少不了和麦克罗交手，我到底是靠实力还是靠什么大首辅，麦克罗你明天体会下就知道了。”

“明天除了你、麦克罗和那个玛狃拉，全部都罢赛了。”唐季臣咄咄逼人。

“所以我才不能罢赛，唐会长。”一旁的麦克罗紧紧捏着酒杯，“那个玛狃拉我是不放在眼里的，领教下桑古斯先生的本事才是关键。如若胜得了我，那么我心服口服。”

“呵呵，那明天可一定要尽全力哦，免得输了再认为我欺负你。”

“一定尽力，桑古斯先生您也一样！”

“好了，话既然说到这个份上了，唐某也就不强求两位明天跟着一起罢赛了，给皇廷施压的事情自有唐某来组织，两位明天给到场的观众奉上精彩的战斗即可！天色不早了，这里多得是空房，几位今晚就在这里休息吧。”

“好，多谢唐会长款待！”

未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》近期预告集锦



二、宠物小精灵XY



36.空中对战？摔角鹰对抗烈箭隼！



37.映身洞窟！镜之国的小智与小智？



38.蠢动森林的朽木妖



39.小精灵夏令营！劲敌三人组登场！

三、宠物小精灵AG



29.地狱超人的惊吓！

视频网址：http://t.cn/RPDuQuG
密码：FJ6526U

四、口袋MV



呆呆兽之歌

菜单音乐：米亚雷市（口袋妖怪 X · Y）

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品



ISBN 978-7-88541-826-7
9 787885 418267

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元